

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro
Portillo Silva, Distrito de Huaura, 2020.**

**Tesis para optar el Grado de Maestro en Ciencias de la Educación
Superior**

Autor:

Carlos Enrique Villanueva Espinoza

Asesora:

Geraldina Rebeca Parihuamán Quinde
Código ORCID: 0000-0003-0805-1702

Huacho – Perú

2022

INDICE

Índice General.....	i
Índice de Tablas.....	iii
Palabras claves.....	iv
Constancia de Similitud.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
1. Antecedente y fundamentación científica.....	1
2. Justificación de la investigación.....	11
3. Problema.....	12
4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	14
5. Hipótesis.....	14
6. Objetivos.....	14
Metodología.....	15
1. Tipo y Diseño de Investigación.....	15
2. Población y muestra.....	15
3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	15
4. Procesamiento y Análisis de Datos.....	16
Resultados.....	17
Análisis y Discusión.....	25
Conclusiones y Recomendaciones.....	30
Dedicatoria.....	33
Agradecimiento.....	34
Referencias Bibliográficas.....	35
Anexos.....	38
Anexo 01: Matriz de consistencia lógica.....	39

Anexo 02: Matriz de operacionalización de las variables.....	40
Anexo 03: Carta permiso para aplicar el cuestionario	42
Anexo 04: Autorización para aplicar el cuestionario.....	43
Anexo 05: Cuestionario.....	44
Anexo 06: Validación de experto 1	47
Anexo 07: Validación de experto 2	49
Anexo 8: Validación de experto 3	51
Anexo 9: Base de datos	53
Anexo 10: Propuesta técnica.....	66
Repositorio Institucional.....	74
Reporte de Turnitin.....	75

Índice de tablas

Tabla 1:	Frecuencia de la variable Hipermedia, Dimensión: hipermedia on line.....	17
Tabla 2:	Frecuencia de la variable hipermedia Dimensión: hipermedia off line.....	17
Tabla 3:	Frecuencia de la variable hipermedia Dimensión: hipermedia above de line.....	18
Tabla 4:	Frecuencia de la variable hipermedia.....	18
Tabla 5:	Frecuencia de la variable Gamificación en el aprendizaje Dimensión: diseño.....	19
Tabla 6:	Frecuencia de la variable gamificación en el aprendizaje dimensión: jugador.....	19
Tabla 7:	Frecuencia de la variable gamificación en el aprendizaje Dimensión: narrativa.....	20
Tabla 8:	Frecuencia de la variable gamificación en el aprendizaje	20
Tabla 9:	Rho de Spearman de la hipermedia on line y la gamificación	21
Tabla 10:	Rho de Spearman de la hipermedia off line y la gamificación.....	22
Tabla 11:	Rho de Spearman de la hipermedia Above de line y la gamificación en el aprendizaje	23
Tabla 12:	Rho de Spearman de la hipermedia y gamificación.....	24

Palabras Clave

Tema	Estilos de aprendizaje, rendimiento académico
Especialidad	Educación

Key words

Topic	Learning styles, academic performance
Specialty	Education

Línea de investigación

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación general

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Hipermedia y la gamificación en la Institución Educativa Pedro Portillo Silva, Distrito de Huaura, 2020"** del (a) estudiante: **Carlos Enrique Villanueva Espinoza**, identificado(a) con **Código N° 1620051733**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 15%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 16 de Diciembre de 2022


 UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. CARLOS URBINA SANJINES
VICERRECTOR



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

**Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro Portillo Silva,
Distrito de Huaura, 2020.**

**Hypermedia and Gamification at the Pedro Portillo Silva Educational Institution,
Huaura District, 2020.**

RESUMEN

Con la presencia del Coronavirus, el Ministerio de Educación implementó la modalidad no presencial, utilizando procesos informáticos en el aula, por lo que el **propósito** investigativo fue establecer la correlación entre hipermedia y gamificación, en la mejora de los aprendizajes; cuando un estudiante disfruta más frente a un computador que frente a un libro, y que de una forma interactiva, y haciendo uso de equipos multimedia como sonido, videos, etc. aprende mejor. La **metodología** usada fue de tipología relacional y cuantitativa. Manifestándose **resultados**, favorables porque los estudiantes sintieron estar motivados y respondieron mejor su aprendizaje.

ABSTRACT

With the presence of the Coronavirus, the Ministry of Education implemented the remote modality, using computer processes in the classroom, so the investigative purpose was to establish the connection between hypermedia and gamification, in the improvement of learning; when a student enjoys more in front of a computer than in front of a book, and than in an interactive way, and making use of multimedia equipment such as sound, videos, etc. learn better. The methodology used was relational and quantitative typology. Manifesting results, favorable because the students felt motivated and responded better to their learning.

INTRODUCCIÓN

1.- Antecedentes y Fundamentación Científica:

Aguilar (2021) investigó “*Escritura hipermedia y literacidad digital en las nuevas prácticas de tutoría universitaria*”, teniendo como propósito incentivar acciones tutoriales en los logros de la excelencia educacional, evitando así la deserción universitaria, *Metodología*: A través de una visión social cultural, la hipermedia es una discursiva pedagógica, práctica de escrituras hipermedias; integrando lo escrito con lo digital. *Resultados*: La hipermedia contribuye a mejorar los niveles de memoria, estructuración de los pensamientos y la analítica, *Concluye*: La hipermedia muestran novísimas formalidades de los textos y representa, en sus contenidos y organizaciones, las dinámicas de diálogos reflexivos, la integración de medios pedagógicos en la orientación de lecturas y los aprendizajes. Pertenece a textos multimodales académicos y educativos en formato producto y productor de fases como inter pensamiento tutoría.

Gómez (2021) en su tesis “*Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia*”, tuvo como *objetivo*, valorar la incidencia de programas de intervenciones educativas gamificados para infantes con obesidades; con promoción de adquisiciones y permanencias de prácticas vitales sanas, con implicancias hacia la familia. *Metodología*: Con modelo cuasi-experimental, cuarenta y seis infantes reunidos en un grupo controlado y otro experimentado. España. Realizándose un estudio longitudinal en treinta y seis meses. Al grupo experimentado participaron en nueve meses de intervenciones educativas acerca de prácticas sanas realizando ejercicios físicos por medio de juegos motrices y TIC. *Resultados*: exponen optimas significativos del grupo experimentado sobre el controlado acerca de los saberes en nutrición sana, adherencias a dietas mediterráneas, optimas conductas y responsabilidades, superiores controles del estrés sociales y depresivos. Concluyendo que los programas de intervenciones educativas gamificados con TIC contribuyen en las motivaciones y promociones de optimas practicas vitales.

Molina (2021) en su tesis “*La gamificación como estrategia didáctica en el para el aprendizaje del idioma inglés*”, tuvo como propósito examinar las gamificaciones

basados en estrategias didácticas de los aprendizajes. Se efectuaron revisiones documentales bibliográficas. Enmarcándose las *metodologías* en analíticas de contenidos. Se eligieron medios con calidades metodológicas y científicas. *Los resultados* indicaron que gamificar constituyen estrategias para potenciar los aprendizajes del inglés mediante juegos, captando mayores intereses en los estudiantes. Constituyéndose los dominios de lenguas extranjeras en posiciones ventajosas hacia la globalización. *Concluyendo* que los aprendizajes de inglés, son necesidades para las ciencias, algún negocio, empresas, etc. Por el cual son requeridas alguna estrategia docente más efectiva para favorecer los dominios de capacidades lingüistas en los estudiantes y las gamificaciones pueden transformarse en medios valiosos hacia muchos fines.

Ruiz & Petro (2020) en su investigación sobre *“Influencia de contenidos hipermedia e hipertextos en el desarrollo de la lectura inferencia en aprendices de 5° grado”*, tuvo como propósito expresar la incidencia de hipermedia e hipertextos para los desarrollos de lecturas inferenciales. La muestra estuvo constituida por cien y ocho participantes. Colombia. Con tipología descriptiva, cuantitativa, cuasi experimental. Los resultados mostraron que las mediaciones por medio de recursos con hipermedial e hipertextual optimiza cada dominio correlacionado con los niveles inferenciales de lecturas, sobretodo en dominios lógicos y argumentativos. Por tanto, tales medios optimizaron las capacidades de reconocimiento y control de alguna estructura sintáctica compleja. Por eso sugiere considerar mejores controles en la verificación si la incidencia se conserva.

Aguilar et al. (2019), investigaron *“La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de Fundamentos de Informática de la Facultad de Administración y Negocios de una universidad privada de Lima, en 2018 II*, Planteó como propósito, referir el modo de desenvolvimiento de las gamificaciones hacia estrategias didácticas y ofimáticas como logros de aprendizajes. La *metodología* usada fue con tipología cualitativa, descriptiva, investigación acción. Los *resultados* expusieron un nivel de producto en algún estudiante gamificado, confirmándose el favorecimiento en los aprendizajes. *Concluyendo*, que las gamificaciones como estrategias metodológicas y las gestiones de medios ofimáticos como producto en los aprendizajes, generando superiores grados de motivación intrínsecas en cada estudiante, permitiendo superiores niveles para involucrarse en acciones claves o comportamientos objetivos para obtener aprendizajes.

Orihuela (2019) y su investigación sobre *“La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima”* Planteó como propósito, referir la gamificación como estrategia didáctica del inglés para avivar destrezas de oralidad y escritura. Lima. *Metodología:* Con tipología cualitativa, descriptiva, unidad poblacional de setenta educadores, su instrumento fue la entrevista y la ficha de observación, Concluyó que las competencias y estrategias utilizando la gamificación en el aula, si tuvieron resultados positivos en los aprendizajes.

Betancur, Rico y Rivero (2018) investigaron *“La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria,* Planteó su propósito, beneficiar las formaciones literarias en cada estudiante. Colombia. La *metodología tuvo una* tipología cualitativa, con unidad muestral estudiantes de 3°. Los *resultados* detallan que el desarrollo de la técnica de gamificación en el aula, permitió hacer un análisis del proceso de enseñanza y estrategias que se emplean en la cotidianidad para alcanzar los objetivos que se plantean y con ello dinamizar las prácticas docentes *Concluyeron:* Las gamificaciones viabilizaron las deliberaciones de las enseñanzas en lengua castellana que, focalizado en asimilaciones y retenciones de algún contenido, benefician a las habilidades lingüísticas y comunicacionales, por medio de algún componente lúdico, con reconocimiento en deficiencias y productos en una formación de tipo inclusivo y afectiva.

Quishpi y Assán (2018), en su tesis *“La gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo. Propuesta: diseño de una aplicación multimedia educativa basada en la gamificación”*, tuvo el propósito de remarcar el valor de las gamificaciones como medio para los desarrollos de aprendizajes significativos. *Metodología:* Con tipología cualitativa, descriptiva y exploratoria, una investigación acción. *Los resultados* señalaron que los estudiantes se desmotivaron por recibir asignaturas teóricas e indicaron como un medio auxiliar la utilización de innovaciones en las sesiones de aprendizajes. *Concluyeron:* El valor de la utilización de las gamificaciones como auxiliar para obtener aprendizajes significativos. Optimizando la habilidad de saberes preliminares con las innovaciones, propiciando atenciones, intereses en las sesiones participativas en las clases.

García (2018) en su investigación titulado “*Postmontaje narrativo, una hoja de ruta para generar videos interactivos*”, tuvo el propósito establecer condiciones estéticas y las variadas estructuras narrativas que constituyen los videos interactivos Metodología: La observación, cualitativa: *Concluyó*: que a) El postmontaje narrativo compone herramientas teóricas y filosóficas, entendiendo al video interactivo flexiblemente. b) El guionista, puede crear un historial multilíneal o ramificado. Mejor dicho, la creación contiene mundos paralelos, construyendo lógicas y sentidos verosímiles. c) El rol del espectador se modifica precisamente, de un receptor pasivo hacia uno activo.

Razquin (2017) en su indagación doctorando titulada “*Los sistemas multimedia en la formación de documentalistas: un prototipo de entorno digital de aprendizaje aplicado a la informática documental*”, Tuvo como objetivo crear un modelo digital de aprendizajes sobre Fundamentos de Tecnología Documental. España. Su metodología, fue una investigación bibliográfica y documental, *Concluyó*: 1. El modelo digital mejora los procesos de enseñanzas y aprendizajes. 2. Las estrategias didácticas prepondera los materiales tecnológicos transformadores de la experiencia docente. 3. Se ha variado de enseñar a Aprender. 4. Existe situaciones de transición y desfases de sus actores. 5. Insuficiencia de políticas globales y relacionadas de base para ejecutar las novísimas tecnológicas.

Beltrán (2017) en su tesis “*E-learnig y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación*”, se propuso modelar e efectuar alguna estrategia auxiliar a los procesos de aprendizajes a través de e - learnig y gamificaciones. La *metodología*: Con modelo no experimental, transversal, cuantitativo, tuvo una unidad muestral de 85 estudiantes, el método es el analítico-sintético, nivel descriptivo, *Resultados* obtenidos evidencian que el alto porcentaje de estudiantes mejoran su aprendizaje con el uso de e-learnig y gamificación, *concluyendo* que la realización de alguna estrategia de gamificaciones por medio digitales para los aprendizajes incidió en las motivaciones refuerzos autónomos, acrecentamiento de promedios en sus performances académicas.

Ciucci (2016), investigó “*Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata*”. Argentina. Su *objetivo* fue analizar la aplicabilidad de las gamificaciones en el marketing digitales, inclusive a implementarse a corto plazo. *Concluyendo*: los potenciales en la promoción en los usuarios y avizorar novísimos potenciales. Las gamificaciones, inducen analíticas y mediciones riesgosas. Un 25 % implementó alguna

gamificación. También, se relacionó a los medios sociales, generando Branding e incondicionales.

Morillas (2016), investigó “*Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*” Su propósito fue determinar las ventajas de las gamificaciones hacia la educación. Las experiencias se efectuaron con realizó con 25 y 131 estudiantes. *La metodología* para el primer grupo fue con enfoque mixto bajo el diseño secuencial; y para el segundo grupo en forma cuantitativa; exploratorio y modelo experimental. *Resultados*. 80 % de estudiantes manifiestan que las experiencias acrecientan las motivaciones, 15 % neutrales y 5 % manifiesta ninguna ventaja. Concluyó, las ventajas de las gamificaciones. Donde las aplicaciones de concepciones y movimientos de acciones lúdicas, logran que los procesos de los aprendizajes sean atractivos, logrando óptimos performances en los procesos de adquisiciones de capacidades y alguna competencia.

Gonzales (2016) en su Tesis titulada “*Gamificación: hagamos que aprender sea divertido*”. Tuvo como objetivo recopilar *en forma muestral*, usando alguna encuesta a educadores de formaciones profesionales, y constatar su emplean las gamificaciones. Metodología, tipología cuantitativa, descriptiva relacional, con una población de 30 docentes y 120 estudiantes, *Resultados*: 100 % usó las TIC, 55% empleó juegos en las sesiones de aprendizajes, 45 % argumenta la arbitrariedad de los tiempos y procedimientos, *Concluyó*, en transformar los aprendizajes en acciones lúdicas, permitiendo lograr motivaciones y compromisos, autoridad de control y decisiones sobre las formas para los aprendizajes. Se adquirieron capacidades en lugar de contenidos.

Soledad (2016) investigó “*Un sistema hipermedia como propuesta didáctica para el desarrollo de un trabajo práctico de ciclo celular y biotecnología*” tuvo como objetivo mejorar las enseñanzas y los aprendizajes de la ciencia. Hipermedia facilitan las comprensiones de algún proceso científico y concepciones biológicas para desarrollar capacidades tipo cognitivo. *Metodología*: Aplicó la hipermedia acerca de los Ciclos Celulares y Biotecnologías por muchas formas interactivas y matrilineales, construyendo los saberes. *Resultados*: Los sistemas respondieron a prioridades del estudiante y

educadores proveyendo comprensiones de saberes por medio de prácticas de capacidades cognitivas tradicionales y digitalizadas *Concluyó: Las* aplicaciones fueron adecuados en actividades sobre los Ciclos Celulares y Biotecnologías. Se pudo valorar en forma técnica y didáctica, la eficiencia de los saberes, medios y acciones para todo nivel educacional. Se trata de métodos con fáciles accesos, mínimas inversiones, navegaciones rápidas en variados entornos sobre el plan diseñado.

Rodríguez y Galiano (2016) en su investigación “*El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*”. Colombia, planteando el propósito: valorar las incidencias de videojuegos educativos con gamificación en para asimilar el vocabulario y el tiempo verbal en inglés. *La metodología*, con diseño cuantitativo, cuasi-experimental, empleando un grupo controlado, para escenarios naturales. La unidad muestral se conformó por 74 estudiantes organizados aleatoriamente en 2 grupos, Concluyendo que el grupo aplicado con gamificación, incrementó los niveles de performances en vocabularios y algún tiempo verbal en inglés comparado al grupo controlado sin gamificación. Se determinó que el grupo controlado asimismo incremento sus niveles. Por tanto, por las gamificaciones se logran positivas prácticas, algún nivel motivacional óptimo.

Martinez y Montero (2016) en su tesis titulada “*Sistema hipermedia adaptativo para el aprendizaje de búsquedas avanzadas de información en internet*” se propuso modelar un programa educacional para los aprendizajes por medio de alguna búsqueda avanzada de informaciones vía web. *La metodología* se desarrolló en tres etapas: El primero, estudios diagnósticos, como un estudio de campo con tipología descriptiva. En la recopilación de informaciones se usó una encuesta, cuestionario con respuestas múltiples, para una unidad muestral de 30 estudiantes; validado por juicios de especialistas, y la fiabilidad $\alpha = 0,88$. Luego se analizaron los datos por medios de la estadística descriptiva: distribución de frecuencia, cantidades porcentuales y gráficos. Los *resultados* demostraron lo adecuados de los diseños propuestos. En la segunda etapa se diseñó un programa informático según el modelo MOOHM de Benigni, ejecutándose con Visual Studio. La tercera etapa La Fase III, se validó el programa informático educacional por medio de especialistas y pruebas pilotos, empleando medios aplicados según Marqués.

Por tanto, se garantiza los desarrollos de competencias por búsquedas pertinentes de informaciones.

Gaimes (2015) investigó *“Hipermedia y su influencia en el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa particular “San Guillermo de Vercelli” del distrito de Hunter, Arequipa. Concluyó: que el promedio de logro de comprensión lectora fue 12,2 en escala vigesimal y 10,5 a un nivel crítico. 2: Evidenció, que el grupo controlado obtuvo una media de 12,1 y el grupo experimentado 15,4 logrando 77,1 % de lo planificado. 3: La diferencia entre los grupos investigativos fue de 3,3, demostrándose que los medios en formato digital: hipertextos y lecturas reguladas, logran eficientemente desarrollos de las comprensiones lectoras.*

La Hipermedia

Las Tic están dando un empuje a las nuevas formas de acercarse a la lectura, haciendo que éstas sean más interactivas.

Hipermedia usa textos, datos, gráficos, audios y videos en sistemas extendidos de hipertextos, a través de hipervínculos; creándose compilaciones no lineales. Por ejemplo, la red mundial, es interactivo. (Morales, 2014, p. 56)

En este contexto Moreno (2012, 1p. 45) “La hipermedia se desenvuelve por mecanismo heurístico, morfológico, taxonómico, analítico y de lecturas de narratividades, logro de convergencias de alguna sustancia expresiva procedentes de variados medios: imágenes visuales, auditivas y tipográficas, en ocasiones externas articuladas en forma interactiva sobre una programación informática, con historias multiétnicas interrelacionadas, plurimanifestaciones discursivas integradas solo cuando los lectoautores están cerca de una obra.

Se entiende Hipermedia como semejante de multimedios (múltiples), y no convergencias interactivas de medios, como las narrativas hipermedias.

Según Bccrwp (2020) *diferencia multimedia e hipermedia*. Exponiendo que Multimedia es la presentación integrada, mientras hipermedia es compilación de medios con interconexión. Mejor dicho, hipermedia integra a multimedia.

En general, multimedia es la utilización de ordenadores o conectores para textos, audios, videos, animaciones, interactividad. Son medios lineales y no lineales. Los lineales ascienden sin control. Los no lineales, muestran interactividad. Hipermedia es multimedia no lineal.

También Plaza (2020) sustenta que el desafío de los docentes son los nuevos ambientes, prácticas y recorridos de aprendizajes.

Dentro de la concepción de hiperaula, define Hipermedia, como soporte y formato (audios, vídeos, imágenes y textos) presencial y virtual, de analógicos a lo digitalización. (p. 67)

Estos contextos se relacionan con una imagen, video; usando hipervínculos.

Así mismo Goicochea (2018) hace referencia acerca de la literatura digital como “textualidades electrónicas, sin traducción al papel”, Mejor dicho la digitalización posee estructuras y un lenguaje y forma expresiva diversa, por textos, músicas, visuales o animadas.

Por su parte Pérez (2017) nos dice que una concepción de literario 2.0; posee “inclusividad” de la web. Siendo esencial la imposibilidad de acceso fuera del entorno, por lo que no debe ser confundida con la literatura digitalizada, entendiéndose las producciones digitales. (P. 67)

Queda claro entonces que la ciberliteratura no es impresa, porque son dinámicos, que requieren interactividad del usuario; uniéndose entornos multimedias e hipertextual.

Hipermedia y sus Dimensiones

Para Moreno (2012)

Hipermedia on line: productos en red (Internet, TV digital).

Hipermedia off line: Productos en soporte material

Hipermedia above de line: Medios o productos de difusión masiva (TV).

Se propaga con la mercadotecnia, mecenazgos, medios no convencionales, y redes sociales.

Hipermedia Online

- Online, lo que está dentro de la línea o de la red digital, internet.
- El hipermedia se examina a distancia, acumulados en harddisk
- Cada vez son autónomos y con mayor dinamismo, de una colectividad global para la indagación.
- Internet significa: accesibilidades, dispersiones y cantidades de investigación.

Hipermedia Off line

- Offline, o fuera de línea, refiere a un soporte óptico de almacenamiento de datos.
- Por ejemplo: CD-ROM o DVD ilimitado para videos.

Hipermedia above de line

- El más popular es la Tv. Ya que siempre estará en línea y más económico, hoy en día usado para las clases donde no llega la señal de internet.

La Gamificación:

En el mundo educativo una forma de motivar es a través de “juegos” se dice mucho que el niño aprende mejor cuando desarrolla todas sus potencialidades físicas y emocionales mediante juegos, ya sea matemático, literario, etc.

En tal sentido Zichermann y Cunningham (2011), manifiestan que las gamificaciones son “procesos relacionados con pensamientos de los jugadores y las tecnologías de juegos para encantar a consumidores y solucionar situaciones problemáticas.” (p.11).

También Kapp (2012) expresa “gamificar son aplicaciones de tipo mecánico, estética y estrategia asociada a un juego solucionar dificultades”. (p.9)

Asimismo, Porcar (2018) conceptúa la gamificación "tecnología, métodos y estrategias que se identifican al interior de actividades, tareas o mensajes determinados, en entornos

de juegos, susceptible de convertirse en dinámica lúdica. Vinculándose con los consumidores, incentivando cambios de comportamientos o transmisión de mensajes o contenidos”. (p. 7).

Según Gallego, Molina y Llorens (2014) gamificación, se define usar “estrategia, modelo, dinámica, mecánica y compendios de un juego en realidades diferentes, para transferir mensajes, contenido o cambios de comportamientos, mediante experiencias lúdicas, favorezca la estimulación, contradicción y expansión”. (p.2)

Gamificación y motivación como proceso pedagógico

La Gamificación usada de una manera motivacional, logrando la atención y así conseguir mejorar el aprendizaje y según Innovación Educativa (2016): “gamificación, es la concentración de postulados y síntesis convenientes de juegos en ambientes de aprendizajes para ser capaz de cambiar los comportamientos, incrementando la estimulación y asistir la colaboración de alumnos” (p.4). Se tiene un elemento habitual y notable a la estimulación. Gamificación y estimulación van juntos para lograr objetivos, dentro de procesos pedagógicos, afines con la formación

El juego no busca una intención conjuntamente al ser juego, destacado a la acción en comparación con el entretenimiento, desigual a la gamificación, que intenta cambiar conductas en los procesos de aprendizajes.

Dimensiones de la Gamificación:

Para Labrador (2020) menciona tres dimensiones:

Dimensión de la Diseñadora, también llamado pensamiento de diseño, pues permite acercar la gamificación de una manera muy distribuida de creación y estética, centrado en el alumno.

Dimensión del Jugador, basado a la mecánica, dinámica y estética, donde da pie a las bases del juego, llevados a una meta, donde provoca una respuesta de un nivel cognitivo y emocional.

Dimensión de la Narrativa, aquí entra a tallar las capas y se descompone de un serious game que son eficaces para la ilustración de las destrezas concretas (matemática)

Según e Labrador (2020: 98) estas tres dimensiones trabajan juntas para que funciones, pero cada una tiene su propio peso dentro del juego y el punto narrativo donde lo afectivo es primordial.

La investigación es de gran importancia ya que se quiere saber la relación existente entre la hipermedia y la gamificación para ello lo menciono de la siguiente manera:

2.- Justificación de la Investigación:

Justificación teórica: Se justifica de forma teórica, cuando de acuerdo al problema y a los objetivos establecidos se debe debatir, proponer, rechazar o establecer una nueva teoría.

Justificación práctica: Se justifica de forma práctica, cuando el problema y objetivos establecidos son aplicados a una entidad, organización o empresa y tiene como propuesta la solución de problemas.

Justificación social: Se justifica de forma social, cuando de acuerdo al problema y objetivos establecidos, la investigación favorece demandas sociales, grupos de personas o comunidades que se beneficiarán con los resultados de la investigación.

Justificación metodológica: Se justifica metodológicamente, cuando de acuerdo al problema y objetivos establecidos, se proponga nuevos métodos, nuevas formas o nuevos procesos en el planteamiento de la investigación.

Justificación científica: Se justifica de manera científica, cuando los resultados obtenidos aportan a nuevos estudios, los cuales se fundamentan en el nuevo conocimiento, teorías y solución de problemas. Considerando también, la posibilidad de servir para estudios futuros donde las implicancias, variables y escenarios puedan ser diferentes al actual.

La intención básica investigativa se refiere a las situaciones de emergencias sanitarias en Perú, incluido nuestra región. Que viene determinando y orientando la educación en épocas de pandemia. Justificación teórica, se concentra en la implementación del Currículo Nacional, diseñado para situaciones presenciales; y que no está acorde a la emergencia sanitaria, de una educación a distancia, motivo por el cual, se ha buscado dar solución con las clases virtuales para ello se ha relacionado una serie de plataformas, internet, google meet, zoom, etc, para esta investigación se ha buscado teorías y conceptos de este medio de hipermedia, Justificación práctica, Esta situación ha sido propicio para valorar la importancia de la educación a distancia, en situaciones de emergencia; de forma permanente, empleando las tecnologías informáticas, como la hipermedia, la gamificación; que serán orientados para el aprendizaje y la enseñanza, Justificación social, esta investigación provoca un impacto social, relacionado con las familias, estudiantes, docentes y autoridades educativas; que se encuentran desorientados sobre la situación de emergencia sanitaria, Justificación metodológica, la metodología está basada a una investigación descriptiva correlacional, debidamente sustentada por autores, Justificación científica, es de suma importancia por ser aportes nuevos presentados por una educación a distancia y llevados a cabo de manera virtual o remota, haciendo usanza de TIC plataformas nunca antes usados en el campo educativo.

3. Problema

El problema de investigación se realiza mediante una clara explicación dando el punto de vista de diferentes instituciones, Según (Minedu, 2018), se trata de la búsqueda para valorar las macro habilidades de escolares de 15 años, sobre la adquisición de saberes y capacidades necesarias para enfrentar los retos del porvenir. Sobre todo, verificar si los aprendizajes en las escuelas en contextos reales. Según PISA 2018, las competencias evaluadas fueron: Ciencia, Matemática, Lectura y Educación Financiera. Los resultados PISA 2018 – Perú, fueron: 400 puntos, por un promedio de la OCDE de 481, y un máximo de China, de 591. Y un mínimo de Republica Dominicana de 325. Superando a Colombia: 391, Brasil: 384 y Argentina: 379. Pero, es una leve mejoría, pero estamos entre los 15 últimos lugares de 76 países.

También en las Evaluaciones Censales de Estudiantes ECE 2018, a nivel de Perú, se obtuvieron los resultados: 2º grado de secundaria, Matemática a nivel Nacional: 33,7

% anterior a Inicio, 36,4 % Inicio, 15,9 % Proceso, 14,1% Satisfactorio. Mejor dicho, el 70,1%, se encuentra en los niveles más bajos. Y en la Región Lima Provincias: 28,5% anterior a Inicio, 40,2% Inicio, 17,4% Proceso, 13,9% Satisfactorio. Mejor dicho, el 68,7%, se encuentra en los niveles más bajos.

Estas referencias indican, un diagnóstico muy preocupante, por el logro de los aprendizajes de las competencias matemáticas. Conociendo los factores económicos, sociales, ambiente de la situación problemáticas de los docentes y estudiantes, los medios, los diseños curriculares, etc.; que so elemento que vienen produciendo esos resultados.

¿Qué hacer? Visto el advenimiento de las nuevas tecnologías informáticas en la educación, especialmente orientados por empresas tecnológicas, que proponen incorporarlo en la educación. Proponemos en la presente investigación, experimentar con una las herramientas denominadas Hipermedia y Gamificación. Queremos experimentar, a razón de convertirnos en filtros antes de masificarlo en las sesiones de aprendizajes, para verificar su validez y confiabilidad en el aprendizaje de las competencias matemáticas.

La IE Pedro Portillo Silva, dispone de un aula de innovación para aproximadamente 600 estudiantes, del nivel secundaria; 46 docentes. Disponen de 12 computadoras de mesa, 25 Tablet con Internet, donde se utilizan programas informáticos básicos y necesitan de la incorporación de recursos informáticos en forma permanente, que viene siendo implementando por el crecimiento de las metas, cada año, Sin embargo ante esta situación pandémica presentada, muchos alumnos se han visto perjudicados ya que las clases se dan a distancia haciendo uso de las Tecnologías de información, y lejos de ser esto un problema se puede notar la gran importancia y tiempo que los estudiantes le dan a su aprendizaje , y porque sucede esto? Porque los estudiantes lo ven de forma más interactiva estar frente al computador y se agencian de una manera u otra cumplir con sus actividades.

Se formula el problema principal, ¿Cómo la Hipermedia se relaciona con la gamificación en la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020?

4. Conceptuación y Operacionalización de Variables:

Asimismo, se operacionaliza las variables Hipermedia, en el contexto educativo se la define a la creatividad intelectual sobre entornos virtuales. (Moreno, 2012, p. 56), siendo sus dimensiones, Hipermedia on line, hipermedia off line, hipermedia adobe de line, siendo su definición operacional: Son productos literarios originados desde una computadora o algún bien informatizado diseñado para leerse desde una máquina. Variable 2: Gamificación, En su investigación Porcar (2018) nos dice que la Gamificación es emplear alguna estrategia, pensamiento y mecánica de actividades lúdicas por medio de entornos no jugables, extraños a juegos, para que alguna persona adopte cierto comportamiento, definida como operativa. Son aprendizajes disfrazados de juegos, hacia los desarrollos de curiosidades, atenciones y fortalecimientos de las memorias, siendo sus dimensiones, diseño, jugador y narrativa.

5. Hipótesis

Se formula la hipótesis principal Nula: Si existe correlación significativa entre La hipermedia se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos. Hipótesis alterna: No existe correlación significativa entre la hipermedia se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje.

6.- Objetivos:

Siendo el objetivo central: Determinar que la hipermedia está correlacionada con la gamificación en el aprendizaje. Objetivos específicos: Determinar que la hipermedia on line, off line y above de line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje.

METODOLOGÍA

1. Tipo y Diseño de investigación:

Es descriptiva y relacional cuantitativa.

Para Hernández (2014), es descriptiva por puntualizar escenarios y sucesos, el cómo es y cómo es, buscando especificaciones de una persona o grupo, comunidad u otro fenómeno sometido a análisis. Esta planificación investigativa es descriptiva, porque permite indagar elementos reforzadores en literaturas electrónicas apoyados por sus gamificaciones. Modelo no experimental, transaccional relacional. Se refiere a relacionar dos variables para una situación determinada. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014. Pág. 188).

2.- Población y Muestra:

Población – Muestra. La población comprende a todos los estudiantes del 3er grado de las secciones A, B, C, y D, que hacen un total de 167 estudiantes nivel secundario. Se consideró la totalidad de la unidad poblacional, como muestra Censal. Se empleó la técnica de encuestas, recopilándose datos por medio de interrogaciones. Asimismo, el docente orientará el desempeño de los estudiantes. “Las encuestas resultan adecuados en los estudios de hechos o características que los individuos se disponer a proporcionar información”. (Carrasco, 2009).

3.- Técnicas e Instrumentos de Investigación:

Instrumento: Se usará un cuestionario de interrogaciones basado en indicadores convenientes; elaborándose dos cuestionarios. Para la validación y fiabilidad según Carrasco (2009), refiere a la posibilidad de realizar mediciones de variables, aspectos e índices. La validación criterial se determina con el instrumento modelado. La validación por expertos: con educadores de la USP, quienes confirmaron la aplicabilidad de cada instrumento. Para la fiabilidad de los instrumentos, por intermedio de Hernández & Mendoza (2018), sostiene que es el nivel obtenido en la aplicación de mediciones sucesivas en unidades de tiempos determinados. Se usó el coeficiente α_{Cronbach} con respuesta positiva fuerte.

4.- Procesamientos y Análisis de Datos:

Los procesamientos de los datos fueron establecidos por el programa informático estadístico SPSS, a través de la obtención de la media y el valor ρ_{Spearman} .

RESULTADOS

Tabla 1 *Frecuencia de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia On Line*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	44	26,3
Medio	80	47,9
Alto	43	25,7
Total	167	100,0

Interpretación:

Observando la tabla 1, 47,9% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia On Line, 26,3 % nivel bajo, 25,7 % nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual menor al 50%, percibieron una escala valorativa nivel medio.

Tabla 2 **Frecuencia** de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia Off Line

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	46	27,5
Medio	79	47,3
Alto	42	25,1
Total	167	100,0

Interpretación:

Según la tabla 2, 47,3% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia Off Line, 27,5 % nivel bajo, 25,1% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala nivel medio.

Tabla 3 *Frecuencia de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia Above de Line*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentaje
Bajo	41	24,6
Medio	73	43,7
Alto	53	31,7
Total	167	100,0

Interpretación:

Observando la tabla 3, 43,7% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia Above de Line, 24,6 % nivel bajo, 31,7 % nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

Tabla 4 *Frecuencia de la variable Hipermedia.*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentaje
Bajo	42	25,1
Medio	69	41,3
Alto	56	33,5
Total	167	100,0

Interpretación:

Según la tabla 4, 41,3% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca la variable Hipermedia, 25,1% nivel bajo, 33,5% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

Tabla 5 *Frecuencia de la variable Gamificación en el aprendizaje. Dimensión: Diseño*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	45	26,9
Medio	71	42,5
Alto	51	30,5
Total	167	100,0

Interpretación:

Observamos en la tabla 5, 42,5% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la Gamificación en el aprendizaje. Dimensión: Diseño, 26,9% nivel bajo, 30,5% nivel alto. Por tanto, que una cantidad inferior al 50% de estudiantes percibieron una escala valorativa nivel medio.

Tabla 6 *Frecuencia de la variable Gamificación en el aprendizaje. Dimensión: Jugador*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	36	21,6
Medio	83	49,7
Alto	48	28,7
Total	167	100,0

Interpretación:

Observando la tabla 6 y figura 6, 49,7% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la Gamificación en el aprendizaje. Dimensión: Jugador 21,6% nivel bajo, 28,7% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

Tabla 7 *Frecuencia de la variable Gamificación en el aprendizaje. Dimensión: Narrativa*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	24	14,4
Medio	112	67,1
Alto	31	18,6
Total	167	100,0

Interpretación:

Observando la tabla 7, 67,1% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la Gamificación en el aprendizaje. Dimensión: Narrativa 14,4% nivel bajo, 18,6% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual superior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

Tabla 8 *Frecuencia de la variable Gamificación en el aprendizaje.*

Escala valorativa	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	35	21,0
Medio	86	51,5
Alto	46	27,5
Total	167	100,0

Interpretación:

Observando la tabla 8, 51,5% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la Gamificación en el aprendizaje. 21,0% nivel bajo, 27,5% nivel alto. Por tanto, una cantidad superior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

4.2.2 Hipótesis estadísticas específicas.

Hipótesis estadística específica 1

Hi: La hipermedia On line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Ho: La hipermedia On line no se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Tabla 9. Rho de Spearman la hipermedia On line y la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

		Hipermedia On line	Gamificación en el aprendizaje	
Rho de Spearman	Hipermedia On line	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,792	
	N		167	
	Gamificación en el aprendizaje	Coefficiente de correlación	,792**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N		167

Interpretación:

Observando la tabla 9, por medio del ρ_{Spearman} , se logró $p = 0,000$ y $0,792$ del valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$ existe las evidencias para la aceptación la Hi y rechazar Ho. Es decir, la hipermedia On line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje, y el nivel correlativo de la dimensión Hipermedia On line y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

Hipótesis estadística específica 2

Hi: La hipermedia off line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Ho: La hipermedia off line no se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Tabla 10. Rho de Spearman de Hipermedia off line y la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

		Hipermedia off line	Gamificación en el aprendizaje	
Rho de Spearman	Hipermedia off line.	Coefficiente de correlación	,841	
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	167	
	Gamificación en el aprendizaje	Coefficiente de correlación	,841**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	167	167

Interpretación:

Observando la tabla 10, cuando se aplica el ρ_{Spearman} , se halló $p = 0,000$ y $0,841$ de valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$ existe suficientes evidencias para la aceptación de Hi y rechazar Ho. Es decir, la hipermedia off line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje y el nivel de relación dimensión Hipermedia Off line y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

Hipótesis estadística específica 3

Hi: La hipermedia Above de line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Ho: La hipermedia Above de line no se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Tabla 11. Rho de Spearman de la hipermedia Above de line y la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

			hipermedia Above de line	gamificación en el aprendizaje
Rho de Spearman	hipermedia Above de line	Coefficiente de correlación	1,000	,797
		Sig. (bilateral)		0,000
	N		167	167
	gamificación en el aprendizaje	Coefficiente de correlación	,797**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N		167

Interpretación:

Observando la tabla 11, cuando se aplica el ρ_{Spearman} , se halló $p = 0,000$ y $0,797$ de valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$ existe suficientes evidencias para la aceptación de Hi y rechazar Ho. Es decir, la hipermedia Above de line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje y el nivel de relación dimensión Hipermedia Above de line y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

Hipótesis general

Hi: La hipermedia se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Ho: La hipermedia no se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Tabla 12. Rho de Spearman de hipermedia y la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

		hipermedia	gamificación	
Rho de Spearman	hipermedia	Coefficiente de correlación	1,000	,887
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	167	167
	gamificación	Coefficiente de correlación	,887**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	167	167

Interpretación:

Observando la tabla 12, aplicando ρ_{Spearman} , se haló $p = 0,000$ y $0,887$ de valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$ existen suficientes evidencias para la aceptación de Hi y rechazar Ho. Es decir, la hipermedia se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje, y el nivel de relación de la variable Hipermedia y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Discusión

Objetivo General: Determinar que la hipermedia se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Observando la tabla 12 la significancia es menor a 0,05; por tanto, se acepta H_1 y se rechaza H_0 ; resolviendo que hipermedia está correlacionado con la gamificación. Por lo que se mejorado lo investigado por Gómez (2021) en referencia a la muestra del nivel educativo realizado, sobre las gamificaciones y aprendizajes basados en acciones lúdicas hacia practicas vitales y sanas para los infantes, donde se mostró mejoras significativas acerca a saberes sobre los alimentos sanos, comportamiento y responsabilidad, mayor control como: estrés de tipologías sociales y depresivas. *Concluyendo* los programas de intervenciones educativas gamificados y auxiliados según la TIC, para las motivaciones y promociones de las practicas vitales. También se amplió lo investigado por Molina (2021) sobre las gamificaciones convertidos en estrategias didácticas para los aprendizajes del inglés, con respecto a la generalización hacia otras áreas. Los resultados indicaron que las gamificaciones son estrategias que logran potenciar los aprendizajes del inglés utilizando acciones lúdicas para que se logre atención de los estudiantes. Concluyendo que los aprendizajes del inglés son prioridades por tratarse de una lengua mundial, necesitándose alguna estrategia docente más eficiente acerca de los dominios de capacidades lingüistas en los estudiantes y las gamificaciones se transformarían en medios valiosos con esos fines. Mejoramos lo investigado por Betancur, Rico y Rivero (2018) sobre Literatura Infantil y Juvenil, en sus diferencias de nivel educativo, primario y secundario; desde la Gamificación, cuyos *resultados* presentaron variadas clases analíticas, por cada instrumento utilizado en todo el proceso. Concluyendo que la gamificación, viabilizó la deliberación de las enseñanzas en castellano, focalizado por asimilaciones y retenciones de saberes, beneficiaron a las capacidades lingüísticas y comunicacionales en cada estudiante, basados en elementos lúdicos, que consintieron reconocer a las insuficiencias y logros en la educación inclusiva y calidez. Mejoramos lo investigado por Rodríguez y Galiano (2016) acerca de la utilización de alguna técnica gamificado para adquisiciones de vocabularios y dominios de algún tiempo verbal en inglés. Ampliándolo en el nivel secundario. Concluyendo que el grupo gamificado, acrecentó sus niveles de performances en vocabularios y algún tiempo verbal en inglés comparado al

grupo no gamificado. Al realizar la gamificación, se logra buenos desempeños, niveles motivacionales cada vez superiores.

Objetivos específicos 01: Determinar que la hipermedia on line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Observando la tabla 9 la significancia es menor a 0,05; es decir, se acepta H_1 y se rechaza H_0 ; la hipermedia on line está correlacionado con la gamificación en el aprendizaje. Coincidimos con Beltrán (2017) en su tesis E-learnig y gamificaciones como auxiliar en los aprendizajes de programaciones. Donde sus *resultados* evidencian un alto porcentaje de estudiantes con mejoras en sus aprendizajes con el uso de e-learnig gamificados, concluyendo que la ejecución de alguna estrategia de gamificación en medios virtuales para aprendizajes incidió hacia las motivaciones sobre actividades con autonomía, acrecentándose los rendimientos académicos. Coincidimos con Gonzales (2016) en su tesis sobre Gamificación y el aprendizaje divertido. Cuyos resultados indicaron que el 100% de encuestados dice haber hecho uso de las nuevas tecnologías, 55% menciona la realización de acciones lúdicas en las sesiones de aprendizajes. 45% sustentan que las búsquedas poseen demediados tiempos y, con dificultades en los procedimientos. Concluyó, que se debe convertir los aprendizajes en acciones lúdicas, para lograr motivaciones, compromisos. Cada estudiante, posea la autoridad para orientar el control y decidir cómo serían sus aprendizajes. Es mejor desarrollar una habilidad sobre los conocimientos. Nos aproximamos a lo investigado por Martínez y Montero (2016) sobre la hipermedia adaptativa para los aprendizajes de exploraciones avanzados vía web. Los resultados denotaron pertinencias de los modelos propuestos. En la etapa segunda, se diseñó un programa informático según el modelo MOOHM de Benigni, en su ejecución se usó Visual Studio. La tercera etapa, se orientó la validez del programa informativo educacional por medio de especialistas y participantes de una prueba piloto, usando un instrumento adaptado de Marqués. El modelo y ejecución del programa informático contribuirá en el logro de alguna competencia por las búsquedas adecuadas de informaciones. En este contexto Moreno (2012, 1p. 45) “La hipermedia se desenvuelve por mecanismo heurístico, morfológico, taxonómico, analítico y de lecturas de las narrativas, productos de las convergencias de alguna sustancia expresiva procedente de variados medios: imágenes visuales, analíticas y tipografías y, a veces externas; articuladas en forma interactiva por medios informatizados, historiales multiétnicas interrelacionadas y plurimanifestaciones discursivas integradas solamente cuando un lectoautor deleita las obras”. Según Gallego,

Molina y Llorens (2014) gamificación, se define usar “estrategia, modelo, dinámica, mecánica y compendios de un juego en realidades diferentes, para transferir mensajes, contenido o cambios de comportamientos, mediante experiencias lúdicas, favorezca la estimulación, contradicción y expansión”. (p.2)

Objetivos específicos 02: Determinar que la hipermedia off line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Observando la tabla 10, la significancia es menor a 0,05; es decir, se acepta H_1 y se rechaza H_0 ; la hipermedia off line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje. Coincidimos con **Aguilar** (2021) cuando investigó sobre Escrituras hipermedias y literalidades digitales en novísimos hábitos tutoriales universitarios. Cuyos Resultados indicaron que la hipermedia contribuye a mejorar los niveles de memoria, estructuración de los pensamientos y la analítica, Concluyendo que la hipermedia muestran novísimas formalidades de los textos y representa, en sus contenidos y organizaciones, las dinámicas de diálogos reflexivos, la integración de medios pedagógicos en la orientación de lecturas y los aprendizajes. Pertenece a textos multimodales académicos y educativos en formato producto y productor de fases como inter pensamiento tutorial. Coincidimos con Aguilar et al. (2019). Cuando investigó sobre las gamificaciones como estrategias metodológicas y gestiones de medios ofimáticos en la obtención de aprendizajes. Cuyos resultados demostraron grados logrados sobre gamificaciones, confirmándose un canal con ventaja para entornos de aprendizajes. Concluyó, que las gamificaciones son estrategias metodológicas y las gestiones de medios ofimáticos para lograr aprendizajes, cuando se desarrollan paralelamente aplicaciones gamificados, por sus elevados grados de motivaciones internas, superiores niveles de involucramientos en acciones claves o comportamientos objetivos para lograr aprendizajes. Mejoramos lo investigado por Orihuela (2019) acerca de las gamificaciones como estrategias de enseñanzas del inglés para promover desarrollo s capacidades de oralidades y escrituras, porque se nuestra investigación se realizó en todas las áreas, en forma general. Concluyó que las competencias y estrategias utilizando la gamificación en el aula, si tuvieron resultados positivos en los aprendizajes. Coincidamos con Quishpi y Assán (2018), cuando investigó que las gamificaciones desarrollan aprendizajes significativos, proponiendo un modelo sobre aplicaciones multimedios educacionales basados en gamificaciones. Cuyos resultados

indicaron que algún estudiante se desmotiva por adquirir demasiada teoría y los educadores detallan como auxiliar novísimo en sus labores. Concluyendo que la utilización de las gamificaciones son recursos auxiliares para los educadores para obtener aprendizajes significativos, mejorando la capacidad de vinculación de algún estudiante hacia los saberes preliminares con los navismos, propiciando atenciones, intereses, participaciones en las sesiones de aprendizajes. Coincidimos con Razquin (2017) en su indagación sobre algún sistema multimedia en las formaciones de documentalistas: con prototipos de entornos digitales de aprendizajes aplicados a las informáticas documentales, Concluyó que el modelo digital mejora los procesos de enseñanzas y aprendizajes. La estrategia didáctica propondrá materiales tecnológicos transformadores de la experiencia docente. La variación de enseñar a Aprender. Existencia de situaciones de transición y desfases de sus actores. Insuficiencia de políticas globales y relacionadas de base para ejecutar las novísimas tecnológicas. Coincidimos con Ciucci (2016), cuando investigó sobre gamificación: alcances y perspectivas concluyendo el poder de las técnicas en el fomento de relaciones de alguna marca y usuarios. La gamificación, induce al análisis y medición de riesgos. Los especialistas conocen la concepción, 25% ejecutaron estrategias gamificados. También se relacionaron como estrategias sociales y medios, generando Branding y acopiar usuarios. Coincidimos con Morillas (2016), cuando investigó sobre gamificaciones en alguna aula usando las TIC. Cuyos resultados indicaron: 80% de estudiantes expresaron que tales experiencias optimizan las motivaciones, 15% se manifestaron neutros y 5% no consideran beneficios algunos. Concluyendo, la evidencia de los beneficios aplicándose adecuadamente la gamificación. Como a los seres humanos les agrada pugnar y entrenar, aplicaciones de concesiones y dinamismos creadores de las acciones lucidas, permite que los procesos de aprendizajes sea muchos más atractivos, permitiéndose eficiencias para las adquisiciones de capacidades y alguna competencia. Coincidimos con Soledad (2016) cuando investigó sistemas hipermedias como propuestas didácticas en labores prácticas. Concluyendo que la aplicación hipermedia fue adecuada para trabajos prácticos. Donde expresaron que los educadores perciben como aportes en las asimilaciones de saberes. Es un medio de mínimos presupuestos navegaciones simples y el tiempo adecuado. Coincidimos con Gaimes (2015) en su investigación sobre Hipermedia y sus influencias para los desarrollos de las capacidades de comprensiones lectoras. Concluyó que la media de productos de comprensiones lectoras fue 12,2 vigesimal y 10,5 vigesimal a nivel crítico; que el grupo controlado con niveles inferenciales y criteriosales obtuvo una media de 12,1

vigesimal y el grupo experimentado 15,4 vigesimal logrando 77,15% de lo planeado. La diferencia entre los grupos fue de 3,33, demostrándose que los documentos digitales con hipertextos, como recurso de lecturas reguladas, contribuyeron prioritariamente para desarrollar las comprensiones lectoras. En tal sentido Zichermann y Cunningham (2011), expresan que la gamificación son “procesos relacionados con pensamientos de los jugadores y las tecnologías de juegos para encantar a consumidores y solucionar situaciones problemáticas.” (p.11).

Objetivos específicos 03. Determinar que la hipermedia Above de line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Observando la tabla 11, la significancia es menor a 0,05; es decir, se acepta H_1 y se rechaza H_0 ; la hipermedia Above de line correlaciona con la gamificación en el aprendizaje. Coincidimos con García (2018) en su investigación sobre pos montaje narrativa, una guía en la generación de algún video interactivo, Concluyó que el postmontaje narrativo compone herramientas teóricas y filosóficas, entendiendo al video interactivo flexiblemente. El guionista, puede crear un historial multilíneal o ramificado. Por tanto, se generaría mundos en forma paralela, con alguna lógica y sentido verosímil. Los espectadores pasan a ser receptores pasivos hacia uno activos. También Kapp (2012) expresa “gamificar son aplicaciones de tipo mecánico, estética y estrategia asociada a un juego solucionar dificultades”. (p.9). Asimismo, Porcar (2018) conceptúa la gamificación “tecnología, métodos y estrategias que se identifican al interior de actividades, tareas o mensajes determinados, en entornos de NO - juegos, susceptible de convertirse en dinámica lúdica. Vinculándose con los consumidores, incentivando cambios de comportamientos o transmisión de mensajes o contenidos”. (p.7)

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La hipermedia se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillok Silva, del Distrito de Huaura, 2020. Se probó observando la tabla 4, 41,3% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca la variable Hipermedia., 25,1% nivel bajo, 33,5% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

También, por la tabla 8, 51,5% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca la Gamificación en el aprendizaje. 21,0% nivel bajo, y 27,5% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual superior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa nivel medio.

Asimismo, por la tabla 12, y por el ρ_{Spearman} , se halló $p = 0,000$ y $0,887$ como valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$; existe suficientes evidencias en la aceptación de la H_i y se rechaza la H_o . Por eso, la hipermedia está correlacionado directamente con la gamificación en el aprendizaje, y el nivel de relación de la variable Hipermedia y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

- La hipermedia On line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Así, se ha demostrado por la tabla 1, 47,9% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca de la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia On Line, 26,3% nivel bajo, 25,7% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa de nivel medio.

Por otro lado, en la tabla 9, se muestra el ρ_{Spearman} , se halló $p = 0,000$ y $0,792$ de valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$, son suficientes evidencias para la aceptación de H_i y se rechaza H_o . Es decir, la hipermedia On line está correlacionado directamente con la gamificación en el aprendizaje y el nivel de relación dimensión Hipermedia On line y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

- La hipermedia off line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Se ha probado, según la tabla 2, 47,3% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia Off Line, 27,5% nivel bajo, 25,1% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiante, percibieron escala valorativa de nivel medio.

Asimismo, por la tabla 10, y el valor ρ_{Spearman} , se halló $p = 0,000$ y $0,841$ de valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$; son suficientes evidencias para la aceptación de H_i y se rechaza H_o . Es decir, la hipermedia off line está correlacionado directamente con la gamificación en el aprendizaje y el nivel de relación dimensión Hipermedia Off line y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

- La hipermedia Above de line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Se ha probado por la tabla 3, 43,7% de estudiantes participantes manifestaron un nivel medio, acerca la variable Hipermedia. Dimensión: Hipermedia Above de Line, 24,6% nivel bajo, 31,7% nivel alto. Por tanto, una cantidad porcentual inferior al 50% de estudiantes, percibieron una escala valorativa de nivel medio.

Por otro lado, en la tabla 11, el ρ_{Spearman} , se halló $p = 0,000$ y $0,797$ con un valor correlativo. Como $p < \alpha = 0,05$; son suficientes evidencias para la aceptación de H_i y se rechaza la hipótesis nula. Es decir, la hipermedia Above de line está relacionado directamente con la gamificación en el aprendizaje y el nivel de relación dimensión Hipermedia Above de line y la variable Gamificación en el aprendizaje es positiva fuerte.

Recomendaciones

A la Institución Educativa Pedro Portillo Silva

- La hipermedia es un recurso que producto del avance tecnológico y global, se impone por el desarrollo humano; y que todavía desde la educación, no se ha reflexionado. Por lo que se sugiere se explore las posibilidades como estrategia didáctica.
- También la Gamificación, se impone por el desarrollo humano, pero que su incorporación a la educación se sugiere de experimentaciones y reflexiones, sobre sus potencialidades declaradas.
- Un aspecto limitante de la hipermedia y la gamificación, es la necesidad de contar con inversión en recursos educacionales tecnológicos de alta gama.
- Asimismo, la incorporación de la robótica e inteligencia artificial en el desarrollo de la hipermedia y gamificación, para la educación; se necesita de la formación de especialistas, que exploren las posibilidades educacionales.
- Los continuos cambios, y veloces en su transformación de la hipermedia y gamificación, sería un limitante en la inversión. Por lo que se sugiere, elaborar actividades estratégicas de inversiones para obtener de forma constante las novísimas tecnologías.
- Con una visión legalista, el uso de los productos de gamificación e hipermedia, se necesita con la licencia empresarial, para su implementación. Los costos económicos se convierten en limitaciones, al momento de incorporarlo a la educación en nuestra realidad. Respetando los derechos de empresa y libre mercado, se sugiere adoptar códigos de ética para ser aplicado en el desarrollo de la incorporación de las nuevas tecnologías.

DEDICATORIA

A mis padres por su amor y ejemplo; a mi esposa e hijos por acompañar mi camino siendo la luz de mis días.

AGRADECIMIENTO

También expreso mi gratitud a las siguientes personas:

A mis catedráticos en la Maestría 2019 de la Universidad San Pedro-Filial Huacho; por sus enseñanzas y constante aliento para alcanzar nuestra meta.

A Director de la I.E. Pedro Portillo Silva, por su amable colaboración y abrimme la puerta para poder aplicar mi investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar et al (2019) *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de lima, en 2018 II*. Recuperado:https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2087/Paul%20Aguilar_Jaime%20Briones_Ronald%20Cordova_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arroyo, J. y Gonzales, D. (2016). *Tecnología al servicio de la Educación. Inteligencia artificial*.
<https://inversionenlainfancia.net/?blog/entrada/noticia/3960/0>
- Betancur, M., Rico, L. y Rivero, F. (2018) *La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria*, en la Universidad de Antioquia. Recuperado: bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12020/1/BetancurMarleny_2018_LiteraturaInfantilGamificacion.pdf.
- Bccrwp. (2020). *Diferencia entre multimedia e hipermedia*. Obtenido de <https://es.bccrwp.org/compare/difference-between-multimedia-and-hypermedia/>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Perú: Editorial San Marcos.
- Ciucci, L. (2016), *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata*. Tesis para optar el título de Magíster, de la Universidad Nacional de la Plata. Recuperado: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57476>.
- Gallegos, R. y Llorens, F. (2014) *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. P.24
- Goicoechea, M. (2018). *Proyecto élite* (Edición Literaria Electrónica). Universidad Complutense de Madrid.
- González, M. (2016) *Gamificación: Hagamos que aprender sea divertido*. Recuperado de: <https://bit.ly/2IkhYlK>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ed. Mc Graw Hill. p. 60.

- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p
- Innovación Educativa (2018) *Edu Trends. Observatorio de innovación educativa del Tecnológico de Monterrey*. <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Labrador, E. (2020) *Sistemas gamificados mejorados a través de técnicas de experiencia de usuario* <https://www.agorabierta.com/2020/01/las-tres-dimensiones-de-la-gamificacion/>
- Martínez, E. y Montero, A. (2016) *Sistema hipermedia adaptativo para el aprendizaje de búsquedas avanzadas de información en internet*. Revista EDUCARE, Volumen 20, Número 1, Enero – Abril 2016. ISSN: 2244-7296 <file:///D:/Downloads/eavila,+4726-11581-1-CE.pdf>
- Moreno, I. (1996). *La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia* (Tesis doctoral inédita). Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de comunicación audiovisual y publicidad II. <https://eprints.ucm.es/17217/1/T20881.pdf>
- Morales, I (2014) *Teoría de la Literatura y Literatura comparada de la Universidad de Cádiz Líneas de investigación: narrativa siglos XIX y XX; Mujer y discurso siglo XIX; Retórica; Lectura, escritura y nuevas tecnologías*.
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. [repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/orihuela_arredondo_la_gamificacion_como_estrategia_de_enseñanza_en_docentes_de_ingles.pdf?sequ](https://repositorio.bitstream/handle/20.500.12404/14515/orihuela_arredondo_la_gamificacion_como_estrategia_de_enseñanza_en_docentes_de_ingles.pdf?sequ)
- Pérez, M. (2017) *Literatura Electrónica, Ciberliteratura o Literatura Digital nuevas formas de Literatura*. Disponible en: <http://www.infotecarios.com/literatura-electronica-ciberliteratura-o-literatura-digital-nuevas-formas-de-literatura/>
- Porcar, O. (2018). *La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase*.

- http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/180113/TFM_2018_Porca_rMarin_Oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Plaza, J. (2020). *La escuela después de la pandemia: del 'aula huevera' a la 'hiperaula'*. Obtenido de https://www.google.com/amp/s/retina.elpais.com/retina/2020/05/15/tendencias/1589529700_084202.amp.html
- Razquín, P. (2017). *Los sistemas multimedia en la formación de documentalistas: un prototipo de entorno digital de aprendizaje aplicado a la informática documental*, <http://eprints.ucm.es/42080/1/T38631.pdf>
- Real Academia Española RAE (2016) *Termino Ciberliteratura de la RAE* Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=98ULSyc>.
- Ramírez, F. (2020). *Literatura digital relatos breves. Los cuentos de Canterbury*
- Ruiz, A. y Petro, E. (2020) *Influencia de contenidos hipermedia e hipertextos en el desarrollo de la lectura inferencial en aprendices de 5º Grado.*, Recuperado: [file:///D:/Downloads/soporteassensus,+Articulo+1+-+Armando+Ruiz+-+Edgar+Petro%20\(2\).pdf](file:///D:/Downloads/soporteassensus,+Articulo+1+-+Armando+Ruiz+-+Edgar+Petro%20(2).pdf)
- Rodríguez, L. y Galeano, J. (2015). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. De la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia*. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequ>
- Soledad, A. (2016) *Un sistema hipermedia como propuesta didáctica para el desarrollo de un trabajo práctico de ciclo celular y biotecnología* Recuperado en <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/2770/Tesis%20Maestr%C3%ADa%20Andrea%20Uliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

ANEXOS Y APÉNDICE

Anexo 1 - Matriz de consistencia

Título: HIPERMEDIA Y GAMIFICACIÓN EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE HUACHO, 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General:</p> <p>¿Cómo la Hipermedia se relaciona con la gamificación en la Institución Educativa Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020?</p> <p>Problema específico:</p> <p>a. Cómo la hipermedia On line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E. Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020?</p> <p>b. Cómo la hipermedia off line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E. Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020?</p> <p>c. Cómo la hipermedia Above de line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E. Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar que la hipermedia se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a. Determinar que la hipermedia on line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p> <p>b. Determinar que la hipermedia off line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p> <p>c. Determinar que la hipermedia Above de line se relaciona con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La hipermedia se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>a. La hipermedia On line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p> <p>b. La hipermedia off line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p> <p>c. La hipermedia Above de line se relaciona directamente con la gamificación en el aprendizaje de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Hipermedia</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hipermedia on line • Hipermedia off line • Hipermedia Above <p>Variable Dependiente:</p> <p>Gamificación</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseño ➤ Jugador ➤ Narrativa 	<p>Población</p> <p>La población comprende a todos los docentes de la I.E. Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, del nivel secundario, de los cuales 167 son estudiantes del 3er grado a investigar</p> <p>Muestra</p> <p>La muestra está conformada por 167 estudiantes</p> <p>Tipo de Investigación</p> <p>Descriptivo-correlacional</p> <p>Diseño de Investigación</p> <p>No Experimental</p>

Anexo 02: Operacionalización de las variables

VARIABLE	CONCEPTUAL	OPERACIONAL	Dimensión	Indicadores	Item	Escala de medición
<i>Hipermedia</i>	En el contexto educativo se la define a la creatividad intelectual sobre entornos virtuales. (Moreno, 2012, p. 56)	Son labores intelectuales generadas desde un computador o sistema informatizado, para ser analizados con tal dispositivo.	Hipermedia On Line	Wi Fi	1,2,3,4,5,6,7	Ordinal
				Lenguaje interactivo	8,9,10,11	
				Integración de medios	12,13,14,15,16,17,18,19	
				Uso de navegadores web		
			Hipermedia Off Line	Soporte material	20,21,22,23,24,	Ordinal
				Disco Duro DVD	25,26-27	
				CD-ROM USB		
			Hipermedia Above The Line	TV. Digital	28,29,30,	Ordinal
				Radio	31,32,33,	
				Cine	34,	
- Internet above the line	35,36,37					
	- Comprensión de mensajes					
	- Posibilidades interactivas					
	- Eficacia y protección					
	- Contenidos visuales					
	Saturación e información	38,39,40,41				

Fuente: Adaptado de Moreno (2012)

VARIABLE	CONCEPTUAL	OPERACIONAL	Dimensión	Indicadores	Item	Escala de medición
<i>Gamificación</i>	Gamificar es emplear tácticas ideológicas y mecanismos de juego sobre entornos no juego, extraños a un juego, para que los usuarios patrocinen un comportamiento. (Porcar, 2018 p. 23)	Son aprendizajes disfrazados de juegos, para estimular la indagación, esmero y vigorizar la evocación.	Diseño	Pensamiento de diseño Estructuras Fases de creación y diseño Objetivos Prototipos	1,2,3,4,5 6,7,8 9,10,11	Ordinal
			Jugador	Mecánicas Dinámicas Estéticas	12,13,14,15,16,17,18,19 20,21,22	Ordinal
			Narrativa	Narrativa Visión Narrativa Capas La Jugabilidad La Tecnología	23,24,25	Ordinal

Fuente: Elaboración Propia, basado a Porcar (2018)

Anexo 03: Carta permiso para aplicar el cuestionario

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRNL-PEDRO PORTILA SILVA
Lic. Roberto Diaz Quichiz

Solicito: Permiso para aplicar cuestionario a los estudiantes del 3ero. de Secundaria en las diferentes secciones

Villanueva Espinoza Carlos Enrique, Identificado con DNI 15743173, con Domicilio Av. San Francisco N°170 Huaura_Huacho, estudiante de la escuela de post grado del programa de maestría en educación con mención ciencia de la educación superior, de la Universidad San Pedro filialHuacho, con código de alumno No 1620051733 a usted con respeto digo:

Que como parte del desarrollo de mi investigación que realizo en el ámbito de la universidad San Pedro, siendo necesario de recabar información relacionado con el tema de investigación **Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro Portillo Silva, Distrito de Huaura, 2020**, Mediante la aplicación de un cuestionario, instrumento que cuenta con 20 preguntas en total elaborado para estudiantes del 3año de secundaria, solicito su autorización, para ingresar a las secciones de los turnos mañana y tarde 3ro A, B y C, respectivamente, donde se ajerce la docencia para aplicar el cuestionario y recoger informaion significativa de los estudiantnes a través de sus respuestas que servirán para cumplir con los objetivos de nuestra investigación.

Por lo expuesto, solicito a Ud. Atención a nuestra petición, expresandole mi respeto y agradecimiento sincero.

Huaura, 23 de Agosto del 2021.


Carlos Villanueva Espinoza
DNI 15743173

Anexo 04: Carta permiso para aplicar el cuestionario

Huaura, 26 de Agosto del 2021

Lic. Villanueva Espinoza Carlos

Estimado Profesor

Reciba el cordial saludo en nombre de la Institución que represento y en relación a su solicitud recepcionada con fecha 23 de agosto del 2021, quiero agradecer la voluntad que ha tenido en realizar su investigación en mi Institución Educativa, ya que aportará beneficios a la juventud estudiosa y por ende a los docentes, por lo que doy mi autorización y las respectivas coordinaciones para brindar todas las facilidades del caso ya que por encontrarnos en pandemia las clases son virtuales motivo por el cuál se realizará de la misma manera con el cuestionario en horarios y turnos previa conversación con el docente.

Asimismo le hago saber mi disposición para colaborar en lo necesario para que su trabajo de investigación tenga los resultados propuestos.

Se le agradece su atención y reitero saludos cordiales.

Atentamente.


Roberto Diaz Quichiz
Director

Anexo 5

CUESTIONARIO SOBRE HIPERMEDIA

Estimados Colaboradores el presente CUESTIONARIO es parte de un trabajo de investigación, solicitamos su colaboración respondiendo cada Item con SINCERIDAD ya que es de carácter confidencial (anónimo).

INSTRUCCIONES:

Lea cuidadosamente los ítems y marque con un aspa (x) en cada recuadro según creas conveniente teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa:

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

N°	HIPERMEDIA	ESCALA				
		1	2	3	4	5
	HIPERMEDIA ON LINE					
1	Posibilidades de consultas a distancia					
2	Posibilidades de almacenamiento, mantenimiento y administración en el disco duro nube del editor					
3	Navegación hasta la computadora del usuario.					
4	Cuál es el nivel de accesibilidad					
5	Dispersión y cantidad de información					
6	Se transmite vía Modem					
7	Se transmite por Wi Fi					
8	Es interactivo					
9	Integra diferentes medios: Sonido, imagen, video, animación, etc.					
10	La velocidad de la Banda ancha o broadband es adecuada					
11	Acceso por navegadores web					
	Soporte de Internet					
12	Los mensajes son relevantes					
13	Transforma expectativas					
14	Promueve la autonomía y dinámica(colaborativo) de la sociedad globalizada					
15	Genera nuevas pautas a la difusión de la información					
16	Presente una audiencia mayor					
17	La Comunicación es bidireccional (tablón anuncios, pizarra, chats, foros, etc.).					
18	El acceso es Independiente del espacio y el tiempo					
19	Posibilidades de Seguimiento y evaluación					
	HIPERMEDIA OFF LINE					
	Primera versión off-line					
20	Necesidad de ofrecer productos en un soporte con velocidad.					

21	Eficacia técnica					
22	Enlaces de los diferentes contenidos mediáticos					
	Soporte material					
23	CD-ROM					
24	DVD					
25	Disco Duro					
26	USB					
27	SSD					
	HIPERMEDIA ABOVE DE LINE					
	Medios o productos de difusión masiva					
28	Tv Analógica					
29	Tv digital					
30	Radio					
31	Cine					
32	Internet above the line					
	Estrategias					
33	Comprensión de mensajes.					
34	Posibilidades interactivas.					
35	Eficacia y responsabilidad.					
36	Socializa audiencias.					
37	Realización total, para que la audiencia lo manipule igual.					
38	Contenidos visuales.					
39	Tempo exposición.					
40	Cambio del canal de TV a control remoto.					
41	Impregnación de información					

Nº	GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE	ESCALA				
		1	2	3	4	5
1	Diseño					
2	Pensamiento de diseño					
3	Estructuras					
4	Fases de creación y diseño					
5	Objetivos y retos alineados con el aprendizaje					
6	Mecánicas					
7	Recolección					
8	Puntos					
9	Comparativas y clasificaciones					
10	Niveles					
11	Reacciones					
12	Jugador					
13	Enérgico, dificultoso o hard fun					
14	Natural, posible o easy fun					
15	Seria o serious fun					
16	Con sujetos o people fun					
17	Estéticas					

18	Dispositivo preparar el juego					
19	Diseños de experiencias de usuarios					
20	Generación de afinidad a los usuarios					
21	Narrativa					
22	visión narrativa					
23	Capas					
24	La jugabilidad					
25	La tecnología					

Anexo 06: Validación de experto 1


MATRIZ DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
**HIPERMEDIA Y LA GAMIFICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO PORTILLO SILVA,
 DISTRITO DE HUAURA, 2020.**
 Calificar de 1 a 4 puntos

Dimensión	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES (Si debe modificarse un ítem, por favor indique)	
HIPERMEDIA ON LINE	1	¿Posee posibilidades de consultas a distancia?	4	3	3	3	
	2	¿Permite posibilidades de almacenamiento, mantenimiento y administración en el disco duro nube del editor?	3	4	4	2	
	3	¿Explora en formato de Navegación hasta la computadora del usuario?	3	4	3	2	
	4	¿Cuál es el nivel de accesibilidad?	4	4	3	3	
	5	¿Se observa dispersión y cantidad de información?	2	4	3	3	
	6	¿Se transmite vía Modem?	4	4	4	4	
	7	¿Se transmite por Wi Fi?	4	4	4	4	
	8	¿Es interactivo?	4	3	4	4	
	9	¿Integra diferentes medios: Sonido, imagen, video, animación, etc.?	4	4	4	1	
	10	¿La velocidad de la Banda ancha o broadband es adecuada?	4	3	4	2	
	11	¿Permite acceso por navegadores web?	3	4	4	4	
	12	¿Los mensajes son relevantes?	4	3	2	2	
	13	¿Permite transformas expectativas?	4	2	4	3	
	14	¿Promueve la autonomía y dinámica (colaborativo) de la sociedad globalizada?	4	2	2	3	
	15	¿Genera nuevas pautas a la difusión de la información?	4	3	2	3	
	16	¿Presenta una audiencia mayor?	4	4	2	3	
	17	¿La Comunicación es bidireccional (tablón anuncios, pizarra, chats, foros, etc.)?	4	4	3	4	
	18	¿El acceso es Independiente del espacio y el tiempo?	3	3	2	4	
	19	¿Permite posibilidades de Seguimiento y evaluación?	3	4	2	4	
HIPERMEDIA OFF LINE	20	¿Permite la necesidad de ofrecer productos en un soporte con velocidad?	2	1	4	2	
	21	¿Demuestra eficacia técnica?	2	1	2	4	
	22	¿Posee enlaces de los diferentes contenidos mediáticos?	2	2	4	2	
	23	¿Utiliza CD-ROM?	4	3	2	3	
	24	¿Usa DVD?	4	3	4	3	
	25	¿Usa Disco Duro?	4	4	2	3	
	26	¿Es compatible para USB?	4	4	2	2	
	27	¿Se adopta para SSD?	4	4	4	3	
HIPERMEDIA ABOVE DE LINE	28	¿Usa Tv Analógica?	4	4	2	2	
	29	¿Usa Tv digital?	4	3	4	4	
	30	¿Usa Radio?	4	3	3	4	
	31	¿Utiliza el Cine?	4	2	3	4	
	32	¿Prioriza Internet above the line?	3	3	4	3	
	33	¿Los mensajes son comprensibles?	3	4	4	4	
	34	¿Permite Posibilidades interactivas?	3	4	3	4	
	35	¿Demuestra Eficacia y responsabilidad?	3	3	4	4	
	36	¿Socializa audiencias?	2	4	4	4	
	37	¿Realización total, para que la audiencia lo manipule igual?	3	3	4	4	
	38	¿Permite Contenidos visuales?	1	4	4	4	
	39	¿Adecua el Tiempo exposición?	1	1	4	4	
	40	¿Permite el Cambio del canal de TV a control	1	4	4	3	

	remoto?				
41	¿Permite la Impregnación de información?	2	2	2	1
		81,1 %	80,5 %	80,5 %	78,7 %

Dimensión	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES (Si debe modificarse un ítem, por favor indique)
Diseño	1 ¿Presente Estructuras flexibles?	3	4	4	4	
	2 ¿Presenta Fases de creación y diseño?	4	4	3	3	
	3 ¿Definen Objetivos y retos alineados con el aprendizaje?	4	4	4	4	
Jugador	4 ¿Permite la Recolección de datos?	4	4	3	4	
	5 ¿Procesa Puntos o puntajes?	4	4	3	2	
	6 ¿Presenta Comparativas y clasificaciones?	4	4	3	3	
	7 ¿Muestra Niveles de avances?	4	4	3	4	
	8 ¿Muestra Reacciones a tiempo?	4	4	3	4	
	9 ¿Presente logros Enérgico, dificultoso o hard fun?	1	2	3	2	
	10 ¿Presenta Natural, posible o easy fun?	2	4	4	2	
	11 ¿Presenta Seria o serious fun?	4	3	2	1	
	12 ¿Muestra Con sujetos o people fun?	3	4	4	4	
	13 ¿Dispone de Dispositivo preparar el juego?	4	3	4	4	
	14 ¿Muestra Diseños de experiencias de usuarios?	4	4	3	4	
Narrativa	15 ¿Presenta Generación de afinidad a los usuarios?	4	1	4	2	
	16 ¿Presenta Capas de Juegos?	4	1	4	4	
	17 ¿Sugiere La jugabilidad?	4	1	4	4	
	18 ¿Incorpora mejorar en tecnología?	1	2	3	2	
		86, 1%	79, 2%	84,7 %	79, 2%	

ASPECTOS GENERALES

ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder le cuestionario	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	X		
Hay alguna dimensión hace parte del constructo y no fue evaluada		X	
VALIDEZ			
APLICABLE		SI	NO
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES		SI	NO
Validado por: MORENO VEGA JOSE LUIS	Fecha:		
 Firma	Teléfono 9636192 35	Email: jmoreno @unjfsc.edu.pe	

Anexo 07: Validación de experto 2


MATRIZ DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
HIPERMEDIA Y LA GAMIFICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO PORTILLO SILVA, DISTRITO DE HUAURA, 2020.
 Calificar de 1 a 4 puntos

Dimensión	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES(Si debe modificarse un ítem, por favor indique)	
HIPERMEDIA ON LINE	1	¿Posee posibilidades de consultas a distancia?	4	3	3	3	
	2	¿Permite posibilidades de almacenamiento, mantenimiento y administración en el disco duro nube del editor?	3	4	4	2	
	3	¿Explora en formato de Navegación hasta la computadora del usuario?	3	4	3	2	
	4	¿Cuál es el nivel de accesibilidad?	4	4	3	3	
	5	¿Se observa dispersión y cantidad de información?	2	4	3	3	
	6	¿Se transmite vía Modem?	4	4	4	4	
	7	¿Se transmite por Wi Fi?	4	4	4	4	
	8	¿Es interactivo?	4	3	4	4	
	9	¿Integra diferentes medios: Sonido, imagen, video, animación, etc.?	4	4	4	1	
	10	¿La velocidad de la Banda ancha o broadband es adecuada?	4	3	4	2	
	11	¿Permite acceso por navegadores web?	3	4	4	4	
	12	¿Los mensajes son relevantes?	4	3	2	2	
	13	¿Permite transformas expectativas?	4	2	4	3	
	14	¿Promueve la autonomía y dinámica (colaborativo) de la sociedad globalizada?	4	2	2	3	
	15	¿Genera nuevas pautas a la difusión de la información?	4	3	2	3	
	16	¿Presenta una audiencia mayor?	4	4	2	3	
	17	¿La Comunicación es bidireccional (tablón anuncios, pizarra, chats, foros, etc.)?	4	4	3	4	
	18	¿El acceso es Independiente del espacio y el tiempo?	3	3	2	4	
	19	¿Permite posibilidades de Seguimiento y evaluación?	3	4	2	4	
HIPERMEDIA OFF LINE	20	¿Permite la necesidad de ofrecer productos en un soporte con velocidad?	2	1	4	2	
	21	¿Demuestra eficacia técnica?	2	1	2	4	
	22	¿Posee enlaces de los diferentes contenidos mediáticos?	2	2	4	2	
	23	¿Utiliza CD-ROM?	4	3	2	3	
	24	¿Usa DVD?	4	3	4	3	
	25	¿Usa Disco Duro?	4	4	2	3	
	26	¿Es compatible para USB?	4	4	2	2	
	27	¿Se adopta para SSD?	4	4	4	3	
	28	¿Usa Tv Analógica?	4	4	2	2	
HIPERMEDIA ABOVE DE LINE	29	¿Usa Tv digital?	4	3	4	4	
	30	¿Usa Radio?	4	3	3	4	
	31	¿Utiliza el Cine?	4	2	3	4	
	32	¿Prioriza Internet above the line?	3	3	4	3	
	33	¿Los mensajes son comprensibles?	3	4	4	4	
	34	¿Permite Posibilidades interactivas?	3	4	3	4	
	35	¿Demuestra Eficacia y responsabilidad?	3	3	4	4	
	36	¿Socializa audiencias?	2	4	4	4	
	37	¿Realización total, para que la audiencia lo manipule igual?	3	3	4	4	
	38	¿Permite Contenido visual?	1	4	4	4	

40	¿Permite el Cambio del canal de TV a control remoto?	1	4	4	3
41	¿Permite la Impregnación de información?	2	2	2	1
		81,1 %	80,5 %	80,5 %	78,7 %

Dimensión	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES (Si debe modificarse un ítem, por favor indique)
Diseño	1 ¿Presente Estructuras flexibles?	3	4	4	4	
	2 ¿Presenta Fases de creación y diseño?	4	4	3	3	
	3 ¿Definen Objetivos y retos alineados con el aprendizaje?	4	4	4	4	
Jugador	4 ¿Permite la Recolección de datos?	4	4	3	4	
	5 ¿Procesa Puntos o puntajes?	4	4	3	2	
	6 ¿Presenta Comparativas y clasificaciones?	4	4	3	3	
	7 ¿Muestra Niveles de avances?	4	4	3	4	
	8 ¿Muestra Reacciones a tiempo?	4	4	3	4	
	9 ¿Presente logros Enérgico, dificultoso o hard fun?	1	2	3	2	
	10 ¿Presenta Natural, posible o easy fun?	2	4	4	2	
	11 ¿Presenta Seria o serious fun?	4	3	2	1	
	12 ¿Muestra Con sujetos o people fun?	3	4	4	4	
	13 ¿Dispone de Dispositivo preparar el juego?	4	3	4	4	
	14 ¿Muestra Diseños de experiencias de usuarios?	4	4	3	4	
15 ¿Presenta Generación de afinidad a los usuarios?	4	1	4	2		
Narrativa	16 ¿Presenta Capas de Juegos?	4	1	4	4	
	17 ¿Sugiere La jugabilidad?	4	1	4	4	
	18 ¿Incorpora mejorar en tecnología?	1	2	3	2	
		86,1 %	79,2 %	84,7 %	79,2 %	

ASPECTOS GENERALES

ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder le cuestionario	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	X		
Hay alguna dimensión hace parte del constructo y no fue evaluada		X	
VALIDEZ			
APLICABLE		SI	NO
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES		SI	NO
Validado por: Dina Elena Ramirez Huamán	Fecha: 23/03/2021		
 Firma	Teléfono 99384885 6	Email: Dinara_93@gmail.com	

Anexo 08: Validación de experto 3

**MATRIZ DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS
HIPERMEDIA Y LA GAMIFICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDRO PORTILLO SILVA,
DISTRITO DE HUAURA, 2020.
Calificar de 1 a 4 puntos**

Dimensión	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES (Si debe modificarse un ítem, por favor indique)	
HIPERMEDIA ON LINE	1	¿Posee posibilidades de consultas a distancia?	4	3	3	3	
	2	¿Permite posibilidades de almacenamiento, mantenimiento y administración en el disco duro nube del editor?	3	4	4	2	
	3	¿Explora en formato de Navegación hasta la computadora del usuario?	3	4	3	2	
	4	¿Cuál es el nivel de accesibilidad?	4	4	3	3	
	5	¿Se observa dispersión y cantidad de información?	2	4	3	3	
	6	¿Se transmite vía Modem?	4	4	4	4	
	7	¿Se transmite por Wi Fi?	4	4	4	4	
	8	¿Es interactivo?	4	3	4	4	
	9	¿Integra diferentes medios: Sonido, imagen, video, animación, etc.?	4	4	4	1	
	10	¿La velocidad de la Banda ancha o broadband es adecuada?	4	3	4	2	
	11	¿Permite acceso por navegadores web?	3	4	4	4	
	12	¿Los mensajes son relevantes?	4	3	2	2	
	13	¿Permite transformas expectativas?	4	2	4	3	
	14	¿Promueve la autonomía y dinámica (colaborativo) de la sociedad globalizada?	4	2	2	3	
	15	¿Genera nuevas pautas a la difusión de la información?	4	3	2	3	
	16	¿Presenta una audiencia mayor?	4	4	2	3	
	17	¿La Comunicación es bidireccional (tablón anuncios, pizarra, chats, foros, etc.)?	4	4	3	4	
	18	¿El acceso es Independiente del espacio y el tiempo?	3	3	2	4	
	19	¿Permite posibilidades de Seguimiento y evaluación?	3	4	2	4	
HIPERMEDIA OFF LINE	20	¿Permite la necesidad de ofrecer productos en un soporte con velocidad?	2	1	4	2	
	21	¿Demuestra eficacia técnica?	2	1	2	4	
	22	¿Posee enlaces de los diferentes contenidos mediáticos?	2	2	4	2	
	23	¿Utiliza CD-ROM?	4	3	2	3	
	24	¿Usa DVD?	4	3	4	3	
	25	¿Usa Disco Duro?	4	4	2	3	
	26	¿Es compatible para USB?	4	4	2	2	
	27	¿Se adopta para SSD?	4	4	4	3	
HIPERMEDIA ABOVE DE LINE	28	¿Usa Tv Analógica?	4	4	2	2	
	29	¿Usa Tv digital?	4	3	4	4	
	30	¿Usa Radio?	4	3	3	4	
	31	¿Utiliza el Cine?	4	2	3	4	
	32	¿Prioriza Internet above the line?	3	3	4	3	
	33	¿Los mensajes son comprensibles?	3	4	4	4	
	34	¿Permite Posibilidades interactivas?	3	4	3	4	
	35	¿Demuestra Eficacia y responsabilidad?	3	3	4	4	
	36	¿Socializa audiencias?	2	4	4	4	


	manipule igual?				
38	¿Permite Contenidos visuales?	1	4	4	4
39	¿Adecua el Tiempo exposición?	1	1	4	4
40	¿Permite el Cambio del canal de TV a control remoto?				
41	¿Permite la Impregnación de información?	1	4	4	3

81,1 80,5 80,5 78,7
% % % %

Dimensión	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES (Si debe modificarse un ítem, por favor indique)
Diseño	1 ¿Presente Estructuras flexibles?	3	4	4	4	
	2 ¿Presenta Fases de creación y diseño?	4	4	3	3	
	3 ¿Definen Objetivos y retos alineados con el aprendizaje?	4	4	4	4	
Jugador	4 ¿Permite la Recolección de datos?	4	4	3	4	
	5 ¿Procesa Puntos o puntajes?	4	4	3	2	
	6 ¿Presenta Comparativas y clasificaciones?	4	4	3	3	
	7 ¿Muestra Niveles de avances?	4	4	3	4	
	8 ¿Muestra Reacciones a tiempo?	4	4	3	4	
	9 ¿Presente logros Enérgico, dificultoso o hard fun?	1	2	3	2	
	10 ¿Presenta Natural, posible o easy fun?	2	4	4	2	
	11 ¿Presenta Seria o serious fun?	4	3	2	1	
	12 ¿Muestra Con sujetos o people fun?	3	4	4	4	
	13 ¿Dispone de Dispositivo preparar el juego?	4	3	4	4	
Narrativa	14 ¿Muestra Diseños de experiencias de usuarios?	4	4	3	4	
	15 ¿Presenta Generación de afinidad a los usuarios?	4	1	4	2	
	16 ¿Presenta Capas de Juegos?	4	1	4	4	
	17 ¿Sugiere La Jugabilidad?	4	1	4	4	
	18 ¿Incorpora mejorar en tecnología?	1	2	3	2	

86, 79, 84,7 79,
1% 2% % 2%

Aspectos generales

ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIONES
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder le cuestionario	X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	X		
Hay alguna dimensión hace parte del constructo y no fue evaluada		X	
VALIDEZ			
APLICABLE		SI	NO
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES		SI	NO
Validado por: PORTILLA SANDON FLOR DE PRIMAVERA	Fecha:		
Firma 	Teléfono 9511739 52	Email: Florportilla1971@gmail.com	

Anexo 9: Base de datos

HIPERMEDIA																																																				
Nº	HIPERMEDIA ON LINE															HIPERMEDIA OFF LINE										HIPERMEDIA ABOVE DE LINE																										
	Generales					Soporte de Internet					Primera versión off-line					Soporte material					Medios o productos de difusión masiva				Estrategias																											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P1	P2	P3	P3	P3	P3	P3	P3	P3	P3	P3	P3	P4	P4							
1	5	5	5	5	4	5	1	5	4	5	4	4	48	1	5	4	5	1	3	3	3	25	73	4	5	4	13	5	5	4	5	1	20	33	1	5	5	5	4	20	5	5	4	5	5	5	4	5	4	42	62	168
2	5	5	5	1	4	5	1	5	4	5	3	43	5	1	4	5	1	3	3	3	25	68	4	5	3	12	5	5	4	5	5	24	36	1	5	5	5	3	19	5	1	4	5	5	5	4	5	3	37	56	160	
3	3	2	5	5	4	5	5	5	4	5	3	46	5	5	4	5	1	3	3	3	29	75	4	5	3	12	5	5	4	5	1	20	32	1	5	4	5	1	16	5	5	4	5	5	5	4	5	3	41	57	164	
5	4	3	5	5	4	5	1	5	4	5	2	43	5	5	4	5	1	3	2	3	28	71	4	5	2	11	5	5	4	5	5	24	35	1	5	4	5	2	17	5	5	4	5	1	5	4	5	2	36	53	159	
5	3	5	4	5	4	5	1	4	5	4	2	42	4	5	4	5	1	2	3	3	27	69	5	4	2	11	4	5	4	5	1	19	30	1	4	5	4	5	19	4	5	4	5	1	4	5	4	2	34	53	152	
6	4	5	4	4	5	5	1	4	5	4	2	43	4	1	4	5	1	3	3	3	24	67	5	4	2	11	4	4	3	5	1	17	28	1	4	5	4	5	19	4	4	3	5	1	1	5	4	2	29	48	143	
7	5	5	4	4	5	4	2	4	5	4	3	45	4	4	4	4	2	2	3	3	26	71	5	4	3	12	5	4	3	4	2	18	30	2	4	5	4	3	18	4	4	3	4	2	1	5	4	3	30	48	149	
8	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	3	44	3	4	3	4	2	3	2	3	24	68	5	4	3	12	3	4	3	4	2	16	28	2	4	5	4	3	18	3	4	3	4	2	5	5	4	3	33	51	147	
9	5	4	3	4	2	4	2	5	4	5	3	41	3	1	4	4	2	3	3	3	23	64	4	3	3	10	3	4	2	5	2	16	26	2	3	4	3	3	15	3	4	2	4	2	5	4	3	3	30	45	135	
10	4	4	5	4	2	5	2	3	4	3	2	38	3	4	5	4	2	2	3	3	26	64	4	3	2	9	3	4	2	4	2	15	24	2	3	4	3	2	14	1	4	2	4	5	3	4	3	2	28	42	130	
11	5	5	4	3	2	3	3	3	4	3	2	37	4	3	2	5	3	3	3	3	26	63	4	3	2	9	4	3	2	3	3	15	24	3	3	4	3	2	15	4	1	1	1	1	1	4	1	6	20	35	122	
12	1	1	1	3	3	3	3	5	3	2	2	27	4	3	3	3	3	2	3	3	24	51	3	2	2	7	4	3	3	5	3	18	25	3	3	3	2	2	13	4	3	3	5	3	3	3	2	2	28	41	117	
13	5	3	5	3	3	3	3	2	3	2	1	33	4	3	4	5	3	2	1	3	25	58	3	2	1	6	5	3	3	3	3	17	23	3	2	3	2	1	11	5	3	3	3	5	2	3	2	1	27	38	119	
14	4	1	5	5	3	4	3	2	3	2	1	33	5	2	3	4	4	3	5	3	29	62	3	2	1	6	5	2	3	4	3	17	23	3	2	3	2	1	11	5	2	3	5	3	2	3	2	1	26	37	122	
15	3	5	5	2	4	4	4	5	2	2	1	37	4	2	4	4	4	3	3	3	27	64	2	2	1	5	5	2	4	4	4	19	24	4	1	2	2	1	10	5	2	4	5	4	1	2	5	1	29	39	127	
16	4	4	5	2	4	4	4	1	5	4	1	38	5	4	4	4	4	1	5	3	30	68	2	4	1	7	5	5	4	4	4	22	29	4	1	2	4	1	12	5	5	4	4	4	1	2	5	1	31	43	140	
17	5	3	5	1	5	3	4	5	4	4	5	44	5	1	5	4	4	1	2	3	25	69	4	4	5	13	5	1	5	3	4	18	31	4	5	4	4	5	22	5	1	5	3	1	5	4	5	5	34	56	156	
18	5	4	5	5	4	2	4	5	5	4	5	48	5	1	4	2	4	3	3	3	25	73	4	4	5	13	5	1	4	2	4	16	29	4	5	4	4	5	22	5	1	4	2	4	5	4	4	5	34	56	158	
19	1	3	5	1	4	5	2	5	4	4	5	39	4	1	4	2	2	3	3	3	22	61	4	4	5	13	4	1	4	2	2	13	26	2	5	4	4	5	20	4	1	4	2	2	5	4	4	5	31	51	138	
20	5	5	3	2	4	2	2	4	4	4	5	40	3	2	4	2	2	3	4	2	22	62	4	4	5	13	3	2	4	2	2	13	26	2	4	4	4	5	19	3	2	4	2	2	4	4	4	5	30	49	137	
21	5	5	3	2	3	5	5	5	5	5	5	46	3	1	3	2	2	3	2	2	18	66	4	5	5	14	3	2	3	2	2	12	26	2	4	4	5	5	20	3	2	3	2	2	4	4	5	5	30	50	142	
22	3	1	4	1	1	1	2	4	4	5	5	31	4	2	3	2	2	3	2	3	21	52	4	5	5	14	4	2	3	2	2	13	27	2	4	4	5	5	20	4	2	3	2	2	4	4	5	5	31	51	130	
23	3	1	2	3	3	1	2	4	5	5	5	34	1	1	1	1	2	1	3	2	12	46	4	5	5	14	2	3	3	1	2	11	25	2	4	4	5	5	20	1	3	3	1	2	4	4	5	5	28	48	119	
24	2	5	2	3	1	5	3	4	4	5	5	39	2	3	3	1	3	3	2	3	20	59	4	5	5	14	2	3	3	1	3	12	26	3	4	4	5	5	21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	30	115	
25	1	1	2	4	1	1	3	3	4	5	5	30	2	3	2	1	3	3	3	5	22	52	4	5	5	14	2	3	2	1	3	11	25	3	5	4	5	5	22	1	3	3	2	2	1	1	1	1	15	37	114	

26	1	1	2	5	2	1	3	3	5	5	5	33	1	1	2	5	3	3	3	3	21	54	5	5	5	15	2	1	2	1	3	9	24	3	3	5	5	5	21	2	1	2	1	3	3	5	5	5	27	48	126	
27	5	5	2	1	2	1	3	3	5	5	4	36	1	1	2	5	3	3	3	3	21	57	5	5	4	14	2	1	2	1	3	9	23	3	3	5	5	4	20	1	1	2	1	3	3	5	5	4	25	45	125	
28	2	2	2	1	5	5	3	2	2	4	4	32	2	1	2	2	3	3	3	2	18	50	2	4	4	10	2	1	2	2	3	10	20	3	2	2	4	4	15	2	1	2	1	3	2	2	4	4	21	36	106	
29	2	2	2	1	2	2	3	2	2	4	4	27	1	1	2	2	3	3	3	3	18	45	2	4	4	10	2	1	2	2	3	10	20	3	3	2	4	4	16	2	1	2	2	3	1	1	1	14	30	95		
30	3	2	2	1	2	2	3	3	5	4	4	31	2	5	2	2	3	2	3	3	22	53	2	4	4	10	2	1	2	2	3	10	20	3	3	2	4	4	16	2	1	2	1	3	3	1	1	15	31	104		
31	2	2	2	2	2	3	3	3	5	5	3	32	2	1	1	1	3	2	3	2	15	47	2	5	3	10	2	2	2	3	12	22	3	3	2	5	3	16	5	5	2	1	3	3	2	5	3	29	45	114		
32	1	3	2	2	1	3	5	3	2	5	3	30	2	2	1	5	3	1	1	2	17	47	2	5	3	10	2	2	1	3	11	21	3	3	2	5	3	16	1	2	1	3	1	3	2	5	3	21	37	105		
33	2	3	3	5	4	3	3	3	3	5	3	37	3	2	5	3	3	3	1	3	23	60	3	5	3	11	3	2	4	3	15	26	3	3	3	5	3	17	3	2	4	3	2	4	3	5	3	29	46	132		
34	3	5	3	3	4	1	3	4	3	5	3	37	3	3	5	1	3	3	3	3	24	61	3	5	3	11	3	5	4	1	3	16	27	3	4	3	5	3	18	5	5	4	1	3	5	3	5	3	34	52	140	
35	5	3	3	3	4	1	5	4	3	5	2	38	3	3	4	5	3	3	3	1	25	63	3	5	2	10	3	3	4	1	3	14	24	3	4	3	5	2	17	3	3	1	1	3	4	3	5	2	25	42	129	
36	2	3	3	3	4	1	3	4	4	5	2	34	3	3	4	1	3	3	3	1	21	55	4	5	2	11	5	3	4	1	3	16	27	3	4	4	5	2	18	3	5	1	1	3	4	4	5	2	28	46	128	
37	2	3	3	3	4	1	4	5	4	1	2	32	3	3	5	1	4	3	3	3	25	57	4	1	2	7	3	3	4	5	4	19	26	4	5	4	1	2	16	3	1	5	1	4	5	4	1	2	26	42	125	
38	2	5	3	3	4	1	4	5	3	1	2	33	5	3	4	1	4	3	3	1	24	57	3	1	2	6	3	3	4	1	4	15	21	4	5	3	1	2	15	3	1	4	5	5	5	3	1	2	29	44	122	
39	3	2	5	5	3	2	5	5	3	5	2	40	5	5	5	5	4	4	3	1	32	72	3	1	2	6	2	3	3	2	4	14	20	4	5	3	1	2	15	2	2	3	2	4	5	3	1	2	24	39	131	
40	3	2	2	3	5	2	4	2	3	1	1	28	2	3	3	2	4	3	3	3	23	51	3	1	1	5	2	3	5	2	5	17	22	4	2	5	1	1	13	2	3	3	2	4	2	3	1	1	21	34	107	
41	3	2	2	3	3	2	4	2	3	1	1	26	2	3	3	2	4	3	3	3	23	49	3	1	1	5	2	5	3	5	5	20	25	4	2	3	1	1	11	2	3	3	2	4	4	3	1	1	23	34	108	
42	3	1	1	3	3	2	4	2	3	1	1	24	1	3	3	2	4	3	3	3	22	46	3	1	1	5	1	3	3	2	4	13	18	4	2	3	5	1	15	4	3	4	4	4	5	5	5	1	35	50	114	
43	3	1	2	3	3	3	4	2	3	1	1	26	2	3	3	3	4	2	3	3	23	49	3	1	1	5	2	5	3	3	4	17	22	5	5	3	1	1	15	2	3	3	3	4	2	5	5	5	32	47	118	
44	3	1	4	4	3	3	4	2	3	1	1	29	4	4	3	3	4	3	3	3	27	56	3	1	1	5	5	4	3	3	4	19	24	5	2	3	1	1	12	4	4	3	3	4	2	4	1	5	30	42	122	
45	2	1	4	4	3	3	4	2	3	1	1	28	5	5	5	5	5	5	5	3	38	66	3	1	1	5	4	4	3	5	4	20	25	4	2	5	5	1	17	5	5	5	5	5	5	5	1	41	58	149		
46	2	2	4	4	5	3	4	2	3	2	1	32	1	4	5	3	4	2	5	3	27	59	3	2	1	6	4	4	5	3	4	20	26	5	5	3	2	1	16	5	5	5	3	4	3	3	2	1	31	47	132	
47	2	2	5	3	5	5	4	3	3	2	1	35	5	3	5	5	4	3	5	3	33	68	3	2	1	6	5	3	5	5	4	22	28	4	5	5	5	5	24	5	3	5	5	4	3	3	2	1	31	55	151	
48	1	2	4	3	5	5	4	3	3	3	1	34	1	1	1	5	4	3	5	3	23	57	3	3	1	7	4	3	5	5	4	21	28	5	5	5	5	5	25	4	3	5	5	5	3	3	3	1	32	57	142	
49	1	2	1	3	1	1	4	3	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	38	43	3	4	1	8	5	3	5	5	4	22	30	5	5	5	5	5	25	5	3	5	5	4	3	3	4	1	33	58	131	
50	5	5	4	5	5	1	1	5	1	1	5	4	5	5	5	5	4	2	3	3	31	36	3	4	1	8	4	1	5	5	4	19	27	5	5	5	5	5	25	4	2	5	5	4	3	3	4	1	31	56	119	
51	5	4	4	4	5	1	4	3	3	4	1	38	5	5	5	5	5	1	3	1	30	68	3	4	1	8	4	5	5	5	4	23	31	5	5	5	5	1	21	1	5	5	5	4	3	3	4	1	31	52	151	
52	5	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	49	1	5	5	5	1	2	3	3	25	74	5	5	5	15	4	1	5	5	4	19	34	4	3	5	5	5	22	4	5	1	5	4	3	5	5	5	37	59	167	
53	1	4	4	1	5	4	4	3	5	5	5	41	1	1	1	1	1	5	3	3	16	57	5	5	5	15	4	1	4	4	4	17	32	1	3	5	5	5	19	5	1	4	4	4	5	5	5	5	38	57	146	
54	5	4	4	1	5	5	5	5	5	5	5	49	4	1	4	5	4	2	3	3	26	75	5	5	5	15	4	1	4	4	4	17	32	4	1	1	5	1	12	4	1	4	4	1	1	5	5	5	30	42	149	
55	5	4	3	1	4	4	4	2	5	5	5	42	3	1	4	5	4	3	3	3	26	68	5	5	5	15	3	1	4	4	4	16	31	4	2	5	5	5	21	3	1	4	4	5	2	5	5	5	34	55	154	
56	5	4	3	1	5	5	4	2	5	5	5	44	3	1	5	4	4	3	3	3	26	70	5	5	5	15	3	1	4	4	4	16	31	4	2	5	5	1	17	3	1	4	4	5	2	5	5	5	34	51	152	
57	5	3	3	1	4	4	2	2	2	5	5	36	3	1	4	4	2	2	3	3	22	58	2	5	5	12	3	1	4	4	2	14	26	5	2	2	5	5	19	3	1	4	4	5	2	2	5	5	31	50	134	
58	5	3	3	1	4	4	2	2	2	5	5	36	3	1	1	1	2	3	2	3	16	52	2	5	5	12	3	1	4	5	2	15	27	2	2	2	5	5	16	5	1	4	4	2	2	2	5	5	30	46	125	
59	5	3	5	5	4	3	2	2	3	5	5	42	2	1	5	3	1	3	2	3	20	62	3	5	5	13	2	1	4	3	2	12	25	2	2	2	3	5	5	17	1	1	1	3	2	2	3	5	5	23	40	127
60	4	5	2	1	4	3	2	2	3	5	5	36	1	1	4	3	1	2	1	3	16	52	3	5	5	13	2	1	4	3	2	12	25	2	2	3	5	5	17	2	1	4	1	2	2	3	5	5	25	42	119	
61	2	2	2	5	5	3	2	2	3	5	5	36	2	1	1	3	2	2	1	3	15	51	3	5	5	13	2	4	4	3	2	15	28	2	2	3	5	5	17	2	4	4	4	2	2	3	5	5	31	48	127	
62	2	2	2	5	4	3	2	2	2	5	5	34	1	4	4	3	2	3	1	2	20	54	2	5	5	12	5	5	5	3	2	20	32	2	2	2	5	5	16	2	4	4	3	2	2	2	5	5	29	45	131	
63	2	2	2	4	4	3	2	4	2	1	5	31	2	4	4	3	1	3	1	2	20	51	2	1	5	8	2	4	4	5	2	17	25	2	4</																	

70	5	2	3	4	1	3	3	5	2	2	1	31	3	4	1	3	3	1	3	2	20	51	2	2	1	5	3	4	1	3	3	14	19	5	2	2	2	1	12	5	4	1	3	3	1	2	2	1	22	34	104	
71	2	1	1	1	5	3	3	2	2	2	1	23	5	1	5	3	3	3	3	2	25	48	2	2	1	5	5	1	5	3	3	17	22	3	5	5	5	5	23	5	1	5	3	3	2	2	2	1	24	47	117	
72	2	5	1	1	1	5	2	4	3	2	2	28	5	2	5	3	2	1	3	2	23	51	3	2	2	7	5	1	5	3	2	16	23	2	4	3	2	2	13	5	1	1	3	2	4	3	2	2	23	36	110	
73	2	5	5	1	5	3	5	4	3	2	2	37	5	1	2	3	2	2	3	2	20	57	3	2	2	7	5	1	5	3	2	16	23	2	4	3	2	2	13	5	1	5	3	2	4	3	2	2	27	40	120	
74	1	5	5	4	5	3	2	5	3	4	3	40	5	4	5	5	2	2	1	2	26	66	3	4	3	10	5	4	5	3	2	19	29	5	4	3	4	3	19	5	4	4	3	2	4	3	4	3	32	51	146	
75	2	5	5	4	5	3	2	3	5	4	3	41	5	4	5	5	2	2	2	3	28	69	3	4	3	10	5	4	5	3	2	19	29	2	5	5	4	3	19	5	4	5	3	2	3	3	4	3	32	51	149	
76	1	5	5	4	5	3	2	5	3	4	3	40	5	5	5	3	2	2	2	3	27	67	3	4	3	10	5	4	5	3	2	19	29	2	3	3	5	3	16	5	4	5	3	2	3	3	4	3	32	48	144	
77	1	5	1	1	1	3	2	4	5	1	4	28	5	4	5	3	2	5	3	3	30	58	2	4	4	10	5	4	5	3	2	19	29	2	2	2	5	4	15	1	4	5	3	2	2	2	4	4	27	42	129	
78	5	4	5	4	5	3	3	2	2	5	4	42	5	4	3	3	5	2	3	2	27	69	2	5	4	11	5	4	5	3	3	20	31	3	5	2	5	4	19	5	4	5	3	3	2	2	5	4	33	52	152	
79	2	4	5	1	1	3	3	2	2	5	4	32	5	3	3	5	3	3	2	2	26	58	2	5	4	11	5	3	5	3	3	19	30	5	5	5	5	5	25	1	3	5	3	3	2	2	5	4	28	53	141	
80	1	1	1	1	4	3	1	5	2	1	4	24	4	3	4	3	3	3	2	2	24	48	2	5	4	11	4	3	4	3	3	17	28	3	2	2	5	4	16	4	3	4	3	3	2	2	5	4	30	46	122	
81	5	3	4	3	4	5	4	1	2	5	3	39	3	3	4	3	4	3	3	2	25	64	2	5	3	10	4	3	4	3	4	18	28	4	1	2	5	3	15	6	3	4	3	4	1	2	5	3	31	46	138	
82	2	3	4	3	4	4	4	1	1	5	3	34	4	3	4	3	4	3	2	3	26	60	1	5	3	9	4	3	4	3	4	18	27	4	5	1	5	3	18	6	3	1	3	4	1	1	5	3	27	45	132	
83	3	5	4	3	4	5	4	5	5	3	3	44	1	3	5	1	4	3	3	3	23	67	5	3	3	11	4	3	4	1	4	16	27	4	5	5	3	3	20	4	3	4	1	4	5	5	3	3	32	52	146	
84	3	5	5	5	5	2	5	5	1	1	5	42	3	1	1	3	3	3	3	3	20	62	5	3	3	11	3	2	1	2	1	9	20	4	4	5	3	3	19	1	2	1	2	4	4	5	3	3	25	44	126	
85	3	2	3	2	1	2	4	4	5	3	3	32	3	2	1	2	4	3	3	5	23	55	5	3	3	11	1	2	1	2	1	7	18	4	4	5	3	3	19	3	1	1	2	4	4	5	4	3	27	46	119	
86	1	1	1	1	1	2	4	1	5	3	3	23	5	5	5	5	5	5	5	3	38	61	5	3	3	11	3	1	1	2	4	11	22	4	4	5	3	3	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	28	111	
87	1	1	4	1	1	2	4	3	5	3	3	28	1	1	1	2	1	1	3	1	11	39	5	3	3	11	4	1	1	2	4	12	23	4	3	5	3	3	18	4	1	1	2	4	3	1	1	1	18	36	98	
88	4	1	1	1	1	2	4	3	5	3	3	28	1	5	1	2	4	3	2	1	19	47	5	3	3	11	1	1	1	2	4	9	20	4	3	5	3	3	18	4	1	1	2	4	3	5	3	3	26	44	111	
89	4	1	4	1	1	2	4	1	4	1	1	24	4	5	1	2	4	2	2	1	21	45	4	1	1	6	4	1	1	2	4	12	18	4	3	4	1	1	13	5	1	1	2	4	3	4	1	1	22	35	98	
90	4	2	5	1	1	1	3	3	4	1	2	27	5	4	1	2	3	2	2	1	20	47	4	1	2	7	5	1	1	2	3	12	19	3	3	4	1	2	13	5	1	1	2	3	3	4	1	2	22	35	101	
91	1	2	1	2	1	1	3	2	1	1	2	17	1	5	1	1	3	2	2	3	18	35	1	1	2	4	5	2	1	1	3	12	16	1	1	1	1	2	6	5	2	1	1	3	2	1	1	2	18	24	75	
92	5	2	5	1	1	1	2	4	1	4	2	28	1	2	1	1	2	1	2	1	11	39	1	4	2	7	5	2	1	1	2	11	18	2	1	1	4	2	10	5	2	1	1	2	4	1	4	2	22	32	89	
93	1	1	5	2	5	1	2	4	1	4	2	28	1	2	1	1	2	3	2	3	15	43	1	4	2	7	5	2	5	1	2	15	22	5	1	1	4	2	13	5	2	5	1	2	4	1	4	2	26	39	104	
94	5	3	5	2	5	1	2	2	1	4	3	33	1	1	1	5	2	1	2	2	15	48	1	4	3	8	5	5	5	1	2	18	26	5	2	1	4	3	15	1	2	1	1	1	1	1	4	3	15	30	104	
95	5	3	5	2	5	5	5	5	4	4	4	47	5	2	5	1	5	1	2	3	24	71	4	4	4	12	5	2	5	5	5	22	34	5	5	4	4	4	22	5	2	5	5	5	5	4	4	4	39	61	166	
96	4	3	5	4	3	5	5	4	3	3	3	42	5	4	3	1	1	1	3	3	21	63	3	3	3	9	5	4	3	5	5	22	31	5	4	5	5	3	22	5	4	3	5	5	4	3	3	3	35	57	151	
97	5	3	5	5	3	5	5	4	3	3	4	45	5	5	3	1	5	1	1	1	22	67	3	3	4	10	5	5	3	5	5	23	33	5	4	3	5	4	21	5	5	3	5	5	4	3	3	4	37	58	158	
98	4	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4	47	1	4	1	5	5	5	3	3	27	74	3	3	4	10	5	4	1	5	5	20	30	5	4	5	5	4	23	5	4	1	5	5	4	3	3	4	34	57	161	
99	4	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4	47	5	1	5	5	1	1	1	3	22	69	3	3	4	10	5	4	1	5	5	20	30	1	1	5	3	4	14	5	4	1	5	5	4	3	3	4	34	48	147	
100	4	1	5	4	5	5	5	1	3	5	5	43	1	1	5	1	5	2	4	3	22	65	3	5	5	13	5	4	5	5	5	24	37	5	4	1	5	5	20	5	4	1	5	5	4	3	5	5	37	57	159	
101	4	1	4	4	1	1	1	1	3	5	5	30	1	5	5	4	4	2	2	3	26	56	3	5	5	13	4	4	1	5	4	18	31	4	4	1	5	5	19	4	4	1	4	4	4	3	5	5	34	53	140	
102	4	1	4	1	1	4	5	4	3	5	5	37	1	4	1	1	4	2	2	2	17	54	3	5	5	13	4	4	1	4	4	17	30	4	1	3	5	5	18	1	1	1	4	4	4	3	5	5	28	46	130	
103	3	1	1	3	1	4	4	4	5	5	5	36	5	1	1	4	4	5	3	3	26	62	2	5	5	12	4	3	1	4	4	16	28	4	4	2	5	5	20	4	3	1	4	4	4	2	5	5	32	52	142	
104	4	3	1	4	3	1	4	4	4	2	5	5	36	4	5	5	1	1	1	1	20	56	2	5	5	12	4	3	1	4	4	16	28	4	4	5	5	5	23	4	3	1	4	4	4	2	5	5	32	55	139	
105	5	5	1	4	3	1	4	5	2	2	5	5	37	1	1	1	5	1	1	2	3	15	52	2	2	5	9	4	5	1	4	4	18	27	4	2	5	2	5	18	4	3	1	5	4	2	2	2	5	28	46	125
106	3	1	4	3	1	4	4	1	2	2	5	30	1	3	1	4	1	3	1	3	17	47	2	2	5	9	4	3	1	4	4	16	25	4	2	2	2	5	15	4	3	1	5	4	2	2	2	5	28	43	115	

10	7	1	5	4	2	1	4	5	2	2	3	5	34	4	2	1	4	3	3	3	3	23	57	2	3	5	10	4	2	1	4	3	14	24	3	2	2	3	5	15	4	2	1	4	5	2	2	3	5	28	43	124
10	8	2	1	4	2	1	1	3	2	5	3	5	29	4	2	1	1	3	3	3	3	20	49	2	3	5	10	4	2	1	4	3	14	24	3	2	5	3	5	18	4	2	1	4	3	5	2	3	5	29	47	120
10	9	5	4	1	5	4	1	3	2	2	3	5	35	4	1	4	4	3	2	1	1	20	55	2	3	5	10	4	2	4	4	3	17	27	6	2	2	3	5	18	4	2	4	4	5	2	5	3	5	34	52	134
11	0	2	4	5	2	4	1	3	2	2	2	5	32	1	2	4	1	3	2	1	3	17	49	2	2	5	9	4	2	4	4	3	17	26	3	2	2	2	5	14	4	5	4	4	3	2	5	2	5	34	48	123
11	1	5	1	1	5	3	5	5	4	3	3	3	38	4	4	3	1	5	2	3	3	25	63	3	3	3	9	4	4	3	5	5	21	30	5	4	3	3	3	18	4	4	3	5	5	4	3	5	3	36	54	147
11	2	5	5	1	5	3	5	5	4	3	3	4	43	3	1	5	5	1	2	3	2	22	65	3	3	4	10	3	5	3	5	5	21	31	5	4	3	3	4	19	3	5	3	5	5	4	5	5	4	39	58	154
11	3	2	5	3	4	5	5	5	4	3	3	4	43	5	4	5	1	5	3	1	2	26	69	3	3	4	10	3	4	1	5	5	18	28	5	4	3	3	4	19	3	4	1	5	5	4	3	5	4	34	53	150
11	4	1	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	1	4	5	5	5	1	3	3	27	75	3	3	4	10	1	4	1	5	5	16	26	5	4	3	3	4	19	1	4	1	5	5	4	5	3	4	32	51	152
11	5	4	3	1	5	1	1	1	1	3	5	5	30	5	4	5	5	5	3	3	3	33	63	3	5	5	13	5	4	1	5	5	20	33	5	4	3	5	5	22	5	4	1	5	5	4	5	5	5	39	61	157
11	6	5	3	1	4	1	4	4	4	3	5	5	39	5	4	1	1	4	1	3	3	22	61	3	5	5	13	5	1	1	4	4	15	28	4	4	3	5	5	21	5	4	5	4	4	4	5	5	5	41	62	151
11	7	5	5	5	4	1	4	4	4	3	5	5	45	1	4	1	4	4	5	3	1	23	68	3	5	5	13	1	1	1	4	4	11	24	4	4	3	5	5	21	5	4	5	4	4	5	3	5	5	40	61	153
11	8	4	5	5	1	1	4	4	4	2	5	5	40	5	3	1	4	4	3	3	2	25	65	2	5	5	12	1	1	1	1	4	8	20	4	4	2	5	5	20	5	5	1	4	5	5	2	5	5	37	57	142
11	9	5	1	1	1	1	4	4	4	2	5	5	33	5	3	1	4	4	1	3	3	24	57	2	5	5	12	1	3	1	1	4	10	22	4	4	2	5	5	20	5	1	1	5	5	4	2	5	5	33	53	132
12	0	4	1	4	3	1	1	4	2	2	2	5	29	4	3	5	4	4	3	2	3	28	57	2	2	5	9	4	3	1	4	4	16	25	4	2	2	2	5	15	4	1	5	4	4	2	2	2	5	29	44	126
12	1	4	1	4	3	5	5	5	2	2	2	5	38	4	3	1	4	4	3	2	2	23	61	2	2	5	9	1	3	1	4	4	13	22	4	2	2	2	5	15	4	4	1	4	4	2	2	2	5	28	43	126
12	2	3	1	4	5	1	4	3	2	2	3	5	33	4	2	1	4	3	3	2	3	22	55	2	3	5	10	4	2	1	1	3	11	21	3	2	2	3	5	15	4	2	1	4	3	2	2	3	5	26	41	117
12	3	3	1	4	2	1	4	3	2	1	3	5	29	1	2	1	4	3	1	3	3	18	47	2	3	5	10	4	2	1	4	3	14	24	3	2	2	3	5	15	4	2	1	1	3	2	2	3	5	23	38	109
12	4	3	1	4	2	4	4	3	2	2	1	5	31	4	2	4	1	3	3	3	3	23	54	2	3	5	10	4	2	4	4	3	17	27	3	2	2	3	5	15	4	4	5	4	3	2	2	3	5	32	47	128
12	5	3	5	4	2	4	4	3	2	2	2	5	36	4	2	4	4	1	3	2	3	23	59	2	2	5	9	4	2	4	4	3	17	26	5	2	2	5	5	19	4	2	5	4	3	2	2	2	5	29	48	133
12	6	2	5	4	2	4	4	3	2	4	2	1	33	4	2	4	4	1	2	3	2	22	55	4	2	1	7	4	2	4	4	3	17	24	3	5	4	2	5	19	4	2	4	5	3	2	4	2	1	27	46	125
12	7	5	1	4	2	4	5	3	2	4	1	1	32	4	2	1	1	3	3	2	2	18	50	4	2	1	7	4	1	4	1	3	13	20	1	2	5	5	1	14	4	2	4	5	3	2	4	2	1	27	41	111
12	8	2	5	4	5	5	1	5	5	4	4	1	41	4	2	4	1	2	3	2	1	19	60	4	4	1	9	4	2	1	1	2	10	19	2	1	4	4	1	12	4	2	4	5	2	3	4	4	1	29	41	120

12	9	2	5	4	2	4	1	2	5	5	2	1	33	1	2	4	1	2	2	3	1	16	49	3	2	1	6	4	2	4	1	2	13	19	2	3	3	2	1	11	4	2	5	1	2	3	3	2	1	23	34	102
13	0	2	4	4	2	4	1	2	3	3	5	2	32	4	2	1	1	1	3	3	1	16	48	3	2	2	7	4	2	4	1	2	13	20	2	3	1	5	2	13	4	2	4	1	2	3	3	2	2	23	36	104
13	1	1	5	1	3	4	5	5	5	3	2	2	36	1	3	4	5	3	1	3	3	23	59	3	2	2	7	1	3	4	1	3	12	19	3	3	3	5	1	15	1	3	4	1	3	3	3	2	2	22	37	115
13	2	2	1	1	3	1	1	3	3	3	2	2	22	1	3	5	1	3	3	3	1	20	42	3	2	2	7	1	3	4	1	3	12	19	3	3	3	2	2	13	5	3	4	1	3	3	3	2	2	26	39	100
13	3	2	4	5	3	1	1	3	3	2	2	2	28	5	3	4	1	3	1	3	5	25	53	2	2	2	6	1	3	5	1	3	13	19	3	5	2	2	2	14	5	3	4	1	3	3	2	2	2	25	39	111
13	4	2	4	1	5	1	5	3	3	2	2	2	30	1	5	1	5	3	1	2	1	19	49	2	2	2	6	1	5	1	5	3	15	21	3	3	2	2	2	12	5	5	1	5	3	3	2	2	2	28	40	110
13	5	3	4	1	3	3	3	2	2	3	3	3	30	1	3	3	3	2	3	2	2	19	49	3	3	3	9	5	3	3	3	2	16	25	2	5	3	3	3	16	1	3	5	3	2	2	3	3	3	25	41	115
13	6	3	1	1	3	3	3	5	2	3	3	4	31	1	1	5	3	1	3	2	2	18	49	3	3	4	10	1	3	3	3	2	12	22	2	2	3	3	4	14	1	1	3	5	2	2	3	3	4	24	38	109
13	7	3	4	1	3	3	2	2	2	3	3	4	30	1	3	3	2	2	2	1	1	15	45	3	3	4	10	1	3	3	2	2	11	21	2	5	3	3	4	17	1	3	2	5	2	2	3	3	4	25	42	108
13	8	5	3	5	5	4	3	5	3	3	3	4	43	5	5	4	3	3	2	2	2	26	69	3	3	4	10	5	5	4	3	3	20	30	5	3	3	3	4	18	5	5	3	3	5	3	3	3	4	34	52	151
13	9	5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	49	5	5	4	3	3	1	2	1	24	73	3	5	5	13	5	5	4	3	3	20	33	3	4	3	5	5	20	5	5	4	3	3	4	3	5	5	37	57	163
14	0	4	1	5	5	4	3	3	4	3	5	5	42	5	1	4	3	3	5	3	1	25	67	3	5	5	13	5	5	4	3	3	20	33	3	4	3	5	5	20	5	5	4	5	3	4	3	5	5	39	59	159
14	1	4	1	5	5	4	3	5	4	3	5	5	44	5	5	1	5	3	3	3	1	26	70	3	5	5	13	5	5	4	3	3	20	33	3	4	3	5	5	20	5	5	4	5	3	4	3	5	5	39	59	162
14	2	4	1	5	5	4	3	5	5	5	5	5	47	5	5	4	5	5	2	3	3	32	79	2	5	5	12	5	5	4	3	5	22	34	5	5	2	5	5	22	5	5	4	3	5	5	2	5	5	39	61	174
14	3	4	5	5	1	1	3	5	5	2	5	5	41	1	4	4	3	1	1	2	3	19	60	2	5	5	12	4	4	4	3	5	20	32	5	5	2	5	5	22	5	4	4	3	5	5	2	5	5	38	60	152
14	4	1	1	4	1	4	5	5	1	2	2	5	31	4	4	4	3	5	1	1	3	25	56	2	2	5	9	4	4	4	3	5	20	29	5	5	5	2	5	22	4	4	4	3	5	5	2	5	5	37	59	144
14	5	3	5	4	4	4	2	5	5	2	1	1	36	4	4	4	2	5	5	5	5	34	70	2	2	5	9	4	4	4	2	5	19	28	5	5	5	2	5	22	4	4	4	2	5	5	2	5	5	36	58	156
14	6	5	1	4	4	4	2	5	5	2	3	1	36	4	5	4	2	5	5	5	5	35	71	2	3	5	10	4	4	4	2	5	19	29	5	5	2	3	5	20	4	4	4	2	5	5	5	3	5	37	57	157
14	7	1	1	1	5	2	2	2	5	2	3	5	29	4	4	2	2	2	5	5	5	29	58	2	3	5	10	4	1	2	2	2	11	21	2	5	2	3	5	17	4	4	1	1	1	1	1	3	5	21	38	117
14	8	1	1	5	4	2	2	2	5	2	3	5	32	4	4	2	2	2	5	5	5	29	61	2	3	5	10	1	4	2	2	2	11	21	2	5	2	3	5	17	4	4	2	2	2	5	2	3	5	29	46	128
14	9	2	1	4	5	2	2	3	5	2	2	5	33	5	3	2	2	3	1	5	5	26	59	2	2	5	9	4	3	1	2	3	13	22	3	5	2	2	5	17	4	3	2	2	3	5	2	2	5	28	45	126
15	0	2	1	4	5	2	2	5	5	4	2	1	33	5	3	2	2	5	5	5	5	32	65	4	2	1	7	4	3	1	2	3	13	20	3	5	4	2	1	15	1	3	2	2	3	5	4	2	1	23	38	123

15	1	2	4	4	3	5	5	3	5	4	2	1	38	4	5	5	5	5	5	5	39	77	4	2	1	7	4	3	2	2	3	14	21	3	5	4	2	1	15	1	3	2	2	3	5	4	2	1	23	38	136	
15	2	2	4	4	3	2	2	2	5	1	1	1	27	4	3	5	5	2	1	1	22	49	4	4	1	9	4	3	2	2	2	13	22	2	5	5	4	1	17	4	1	2	2	2	5	4	4	1	25	42	113	
15	3	2	4	4	3	5	5	5	1	3	5	1	38	4	3	2	4	2	5	5	30	68	5	2	1	8	4	3	2	4	2	15	23	2	1	5	2	1	11	4	1	2	4	2	1	3	2	1	20	31	122	
15	4	2	4	1	1	2	4	2	1	3	2	2	24	5	3	5	4	2	5	5	34	58	3	2	2	7	1	3	2	4	2	12	19	2	1	5	2	2	12	1	3	1	4	2	1	3	2	2	19	31	108	
15	5	1	5	1	2	3	4	4	1	3	2	2	28	5	5	3	4	4	5	5	36	64	3	2	2	7	1	2	3	4	4	14	21	4	1	5	5	2	17	1	2	2	4	4	1	3	2	2	21	38	123	
15	6	2	4	1	2	5	3	2	1	3	5	2	30	5	5	3	3	2	5	5	33	63	3	2	2	7	1	2	3	3	2	11	18	2	1	3	2	2	10	1	5	3	3	2	1	3	2	2	22	32	113	
15	7	2	4	1	2	3	3	2	2	2	2	2	25	5	2	5	3	2	5	5	32	57	2	2	2	6	1	2	3	3	2	11	17	2	2	5	2	2	13	1	5	3	3	2	2	2	2	2	22	35	109	
15	8	2	1	4	3	2	2	3	5	4	2	1	29	1	3	1	1	3	5	5	24	53	1	2	1	4	4	3	2	2	3	14	18	3	5	5	2	1	16	4	5	2	2	2	5	4	2	1	27	43	114	
15	9	2	4	4	3	2	2	3	5	4	2	1	32	4	3	2	2	3	1	1	5	21	53	1	2	1	4	4	3	2	2	3	14	18	3	5	4	2	1	15	4	3	2	2	2	5	4	2	1	25	40	111
16	0	1	4	4	3	2	2	2	5	4	4	1	32	4	3	2	2	2	1	1	5	20	52	1	4	1	6	4	3	2	2	2	13	19	2	5	4	4	1	16	4	3	2	2	2	5	4	4	1	27	43	114
16	1	5	4	4	5	1	4	2	5	3	2	1	36	4	3	2	4	2	5	1	5	26	62	3	5	1	9	4	3	2	4	2	15	24	2	1	3	2	1	9	4	3	2	4	3	1	3	2	1	23	32	118
16	2	2	4	1	3	2	4	2	5	3	2	2	30	1	3	2	4	2	5	5	27	57	3	2	2	7	1	3	2	4	2	12	19	2	1	3	2	2	10	5	3	2	4	2	1	3	2	2	24	34	110	
16	3	2	4	1	2	3	4	4	1	3	2	2	28	1	2	3	4	4	5	5	29	57	3	2	2	7	1	2	3	4	4	14	21	4	1	3	2	2	12	1	2	5	4	4	1	3	2	2	24	36	114	
16	4	2	4	1	2	3	3	1	1	3	2	2	24	1	2	3	3	2	5	5	26	50	3	5	2	10	1	2	3	3	2	11	21	1	5	3	2	2	13	1	2	3	3	2	5	3	2	2	23	36	107	
16	5	2	4	1	2	3	1	2	2	2	5	2	26	1	2	3	3	2	5	5	26	52	2	2	2	6	1	2	3	3	2	11	17	1	5	2	2	2	12	1	2	3	3	2	5	2	2	2	22	34	103	
16	6	2	1	4	3	2	2	3	5	5	5	5	37	4	3	2	2	3	5	5	29	66	4	5	1	10	4	3	2	2	3	14	24	3	5	4	2	1	15	4	3	2	2	3	5	4	2	1	26	41	131	
16	7	2	4	4	3	2	2	3	5	4	5	5	39	4	3	2	2	3	5	5	29	68	4	2	5	11	4	3	2	2	3	14	25	1	5	4	2	1	13	4	3	2	2	3	5	4	2	1	26	39	132	

GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE																															
Nº	Diseño					Jugador													Narrativa												
	Pensamiento de diseño					Mecánicas					Dinámicas				Estéticas				Visión narrativa												
	P1	P2	P3			P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18											
1	5	5	5	1	1	5	5	5	5	4	2	4	5	4	5	1	1	5	4	5	1	0	4	9	5	4	5	1	1	7	8
2	5	5	5	1	1	5	4	5	5	4	2	3	5	4	5	1	1	5	4	5	1	0	4	8	5	4	5	4	4	7	7
3	5	4	5	1	1	4	4	5	5	4	2	3	5	4	5	1	1	5	4	5	1	0	4	8	5	4	5	4	4	6	7
4	5	4	5	1	1	4	4	5	1	5	2	0	5	4	5	1	1	5	4	5	1	0	4	5	5	4	5	4	4	3	7
5	4	5	4	1	1	3	3	5	5	1	2	0	5	4	5	1	1	5	4	5	1	0	4	5	5	4	5	4	4	2	7
6	4	5	4	1	1	3	3	3	5	1	1	5	4	3	5	1	1	3	3	5	1	9	4	1	4	3	5	2	2	6	6
7	5	5	4	1	1	4	4	3	5	2	1	9	5	3	4	2	1	4	3	4	2	9	4	2	4	3	4	1	1	7	6
8	4	5	4	1	1	3	3	3	4	2	1	8	4	3	5	2	1	4	3	4	2	9	4	1	4	3	4	1	1	5	6
9	3	4	3	1	1	0	0	5	4	2	1	8	4	2	4	2	1	2	2	4	2	8	3	8	4	2	4	0	0	8	5
10	5	4	3	1	1	2	2	2	4	2	1	5	4	2	1	2	9	2	4	2	8	3	2	4	2	4	0	0	4	5	4
11	3	4	3	1	1	0	0	1	3	3	1	4	3	2	3	3	1	5	3	3	1	6	3	3	2	3	8	8	4	5	4
12	3	3	2	1	1	8	8	3	3	3	1	5	3	3	3	3	1	2	3	5	3	1	3	8	3	3	3	9	9	5	5
13	2	3	2	1	1	7	7	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	9	3	5	3	3	3	9	9	1	5
14	1	5	2	1	1	8	8	1	4	3	1	3	2	3	4	3	1	2	3	4	3	0	3	5	2	3	4	9	9	2	5
15	1	2	2	1	1	5	5	4	4	4	1	5	2	4	4	4	1	4	4	5	4	3	4	2	2	4	4	0	0	7	5
16	5	2	4	1	1	1	1	4	4	4	1	5	2	4	4	4	1	4	4	4	5	3	4	2	2	4	4	0	0	3	6
17	5	5	4	1	1	4	4	5	3	4	2	1	1	5	3	4	1	3	5	3	4	2	4	1	5	3	9	9	9	6	9
18	5	5	4	1	1	4	4	4	2	4	1	9	1	4	2	4	1	4	2	4	0	4	5	5	4	2	1	1	5	6	5
19	5	4	4	1	1	3	3	4	2	2	1	7	1	4	2	2	9	4	2	2	8	3	4	1	4	2	7	7	4	5	4
20	5	4	4	1	1	3	3	4	2	2	1	6	2	4	2	2	1	4	2	2	8	3	4	2	4	5	1	1	5	8	8

46	2	3	2	7	7	5	3	4	2	3	1	7	4	5	3	4	1	6	5	3	4	1	4	4	4	5	3	1	1	6
47	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	2	0	3	5	5	4	1	7	5	5	4	4	1	5	3	5	5	1	1	7
48	3	5	5	3	3	5	5	4	3	3	2	0	3	5	5	4	1	7	5	5	4	4	1	5	3	5	5	1	1	7
49	3	3	4	1	1	5	5	4	3	3	2	0	3	5	5	4	1	7	5	5	4	4	1	5	3	5	5	1	1	7
50	3	3	4	1	1	5	5	4	3	3	2	0	1	5	5	4	1	5	5	5	4	4	4	9	1	5	5	1	1	7
51	3	3	4	1	1	5	5	4	3	3	2	0	1	5	5	4	1	5	5	5	4	4	4	9	1	5	5	1	1	7
52	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	2	1	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	1	1	5	5	1	1	7	
53	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	2	0	1	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	5	1	4	4	9	9	6
54	3	5	5	3	3	4	4	4	3	5	2	0	1	4	4	4	3	4	4	4	4	2	5	1	4	4	9	9	6	
55	2	5	5	1	1	4	4	4	2	5	1	9	1	4	4	4	1	3	4	4	4	1	4	4	1	4	4	9	9	5
56	5	5	5	5	5	4	4	4	2	5	1	9	1	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	1	4	4	9	9	6	
57	2	2	5	9	9	4	4	2	2	2	1	4	1	4	4	2	1	4	4	2	1	3	5	1	4	4	9	9	5	
58	2	2	5	9	9	4	4	2	2	2	1	4	1	4	4	2	1	4	4	2	1	3	5	1	4	4	9	9	5	
59	2	3	5	1	1	4	3	2	2	3	1	4	1	4	3	2	1	0	4	3	2	9	3	1	4	3	8	8	1	
60	2	1	5	8	8	4	3	2	2	3	1	4	1	4	3	2	1	0	4	3	2	9	3	1	4	3	8	8	4	
61	2	3	5	1	1	4	3	2	2	3	1	4	4	4	3	2	1	3	4	3	2	9	6	4	4	3	1	1	5	
62	2	2	5	9	9	4	3	2	2	2	1	3	4	4	3	2	1	3	5	3	2	1	3	6	4	4	3	1	1	5
63	4	2	1	7	7	4	3	2	4	2	1	5	4	4	3	2	1	3	5	3	2	1	3	8	4	4	3	1	1	5
64	1	2	1	4	4	1	3	2	4	2	1	2	4	1	3	2	1	0	1	3	2	6	8	4	1	3	8	8	4	
65	4	1	1	6	6	1	2	3	4	4	1	4	4	1	2	3	1	0	1	5	3	9	3	4	1	2	7	7	4	
66	1	1	1	3	3	1	2	3	3	2	1	1	4	1	2	3	1	0	1	2	5	8	9	4	1	2	7	7	3	
67	1	1	2	4	4	1	2	3	3	2	1	1	4	1	2	3	1	0	1	2	3	6	7	4	1	2	7	7	3	
68	3	1	2	6	6	1	3	3	3	2	1	2	4	1	3	3	1	1	3	3	7	0	4	1	3	8	8	4	4	
69	3	2	2	7	7	1	3	3	3	2	1	2	4	1	3	3	1	1	3	3	7	3	0	4	1	3	8	8	4	
70	2	1	2	5	5	1	3	3	2	2	1	1	4	1	3	3	1	1	3	3	7	9	4	1	3	8	8	4	2	

71	2	2	2	6	6	5	3	3	2	2	1	5	1	5	3	3	1	2	5	3	3	1	3	1	5	3	9	9	5	3			
72	4	3	2	9	9	5	3	2	4	3	1	7	1	5	3	2	1	1	5	3	2	0	1	3	8	1	5	3	9	9	5	6	
73	4	3	2	9	9	5	3	2	4	3	1	7	1	5	3	2	1	1	5	3	2	0	1	3	8	1	5	3	9	9	5	6	
74	4	3	4	1	1	5	3	2	4	3	1	7	4	5	3	2	1	4	5	3	2	0	1	4	1	4	5	3	1	1	6	4	
75	5	5	4	1	1	5	3	2	3	3	1	6	4	5	3	2	1	4	5	3	2	0	0	4	4	5	3	2	2	2	6	6	
76	3	3	4	1	1	5	3	2	3	3	1	6	4	5	3	2	1	4	5	3	2	0	0	4	4	5	3	2	2	2	2	2	
77	2	2	5	9	9	5	3	2	2	2	1	4	4	5	3	2	1	4	5	3	2	0	1	3	8	4	5	3	2	2	2	9	9
78	2	2	5	9	9	5	3	3	2	2	1	5	4	5	3	3	1	5	5	3	3	1	1	4	4	5	3	2	2	2	2	2	
79	2	2	5	9	9	5	3	3	2	2	1	5	3	5	3	3	1	4	5	3	3	1	0	3	5	3	1	1	1	0	0	0	
80	2	2	5	9	9	4	3	3	2	2	1	4	3	4	3	3	1	3	4	3	3	0	1	3	7	3	4	3	0	0	6	6	
81	1	2	5	8	8	4	3	4	1	2	1	4	3	4	3	4	1	4	4	3	4	1	3	9	3	4	3	0	0	7	7	7	
82	5	1	5	1	1	4	3	4	1	1	1	3	3	4	3	4	1	4	4	3	4	1	8	3	4	3	0	0	9	9	9	9	
83	5	5	3	1	1	3	3	4	1	4	5	5	9	3	4	1	4	2	4	1	4	9	0	3	4	1	8	8	1	1	1	1	
84	4	5	3	1	1	2	2	4	4	5	1	6	2	1	2	4	9	1	2	4	7	2	2	2	1	2	5	5	9	9	9	9	
85	1	5	3	9	9	1	2	4	4	5	1	6	2	1	2	4	9	1	2	4	7	2	2	2	1	2	5	5	6	6	6	6	
86	1	5	3	9	9	1	2	4	4	5	1	6	2	1	2	4	9	1	2	4	7	2	2	2	1	2	5	5	6	6	6	6	
87	3	5	3	1	1	1	2	4	3	5	1	5	1	1	2	4	8	1	2	4	7	0	1	1	1	2	4	4	4	5	5	5	
88	3	5	3	1	1	1	2	4	3	5	1	5	1	1	2	4	8	1	2	4	7	0	1	1	1	2	4	4	4	5	5	5	
89	3	1	1	5	5	1	2	4	3	4	1	4	1	1	2	4	8	1	2	4	7	2	1	1	1	2	4	4	4	8	8	8	
90	1	1	1	3	3	1	2	3	3	4	1	3	1	1	2	3	7	1	2	3	6	2	1	1	2	4	4	4	3	3	3	3	
91	1	1	1	3	3	1	1	3	2	1	1	8	2	1	1	3	7	1	1	3	5	0	2	1	1	1	4	4	7	7	7	7	
92	4	1	1	6	6	1	1	2	4	1	1	9	2	1	1	2	6	1	1	2	4	1	2	1	1	1	4	4	9	9	9	9	
93	4	1	4	9	9	5	1	2	4	1	1	3	2	5	1	2	0	5	1	2	8	1	2	5	1	8	8	8	8	8	8	8	
94	2	1	4	7	7	5	1	2	2	1	1	1	2	5	1	2	0	5	1	2	8	2	2	5	1	8	8	8	4	4	4	4	
95	5	4	4	1	1	5	5	5	5	4	2	4	2	5	5	5	1	7	5	5	5	5	6	2	5	5	2	2	1	1	1	1	

96	4	3	3	1	1					2					1				1	5				1	1	7		
				0	0	3	5	5	4	3	0	4	3	5	5	7	3	5	5	3	0	4	3	5	2	2	2	
97	4	3	3	1	1					2					1				1	5				1	1	7		
				0	0	3	5	5	4	3	0	5	3	5	5	8	3	5	5	3	1	5	3	5	3	3	4	
98	4	3	3	1	1					1					1				1	4				1	1	6		
				0	0	1	5	5	4	3	8	4	1	5	5	5	1	5	5	1	4	4	4	1	5	0	0	4
99	5	5	3	1	1					1					1				1	4				1	1	6		
				3	3	1	5	5	4	3	8	4	1	5	5	5	1	5	5	1	4	4	4	1	5	0	0	7
100	5	5	5	1	1					1					1				1	4				1	1	6		
				5	5	1	5	5	4	3	8	4	1	5	5	5	1	5	5	1	4	4	4	1	5	0	0	9
101	4	5	5	1	1					1					1				3								6	
				4	4	1	4	4	4	3	6	4	1	4	4	3	1	4	4	9	8	4	1	4	9	9	1	
102	4	3	5	1	1					1					1				3								5	
				2	2	1	4	4	4	3	6	4	1	4	4	3	1	4	4	9	8	4	1	4	9	9	9	
103	4	5	5	1	1					1					1				3								5	
				4	4	1	4	4	4	2	5	3	1	4	4	2	1	4	4	9	6	3	1	4	8	8	8	
104	4	2	5	1	1					1					1				3								5	
				1	1	1	4	4	4	2	5	3	1	4	4	2	1	4	4	9	6	3	1	4	8	8	5	
105	2	2	2	6	6					1					1				3								4	
				6	6	1	4	4	2	2	3	3	1	4	4	2	1	4	4	9	4	3	1	4	8	8	8	
106	2	2	2	6	6					1					1				3								4	
				6	6	1	4	4	2	2	3	3	1	4	4	2	1	4	4	9	4	3	1	4	8	8	8	
107	2	2	3	7	7					1					1				3								4	
				7	7	1	4	3	2	2	2	2	1	4	3	0	1	4	3	8	0	2	1	4	7	7	4	
108	2	2	3	7	7					1					1				3								4	
				7	7	1	4	3	2	2	2	2	1	4	3	0	1	4	3	8	0	2	1	4	7	7	4	
109	2	2	5	9	9					1					1				3								5	
				9	9	4	4	3	2	2	5	2	4	4	3	3	4	4	3	1	9	2	4	4	0	0	8	
110	5	2	2	9	9					1					1				3								5	
				9	9	4	4	3	2	2	5	2	4	4	3	3	4	4	3	1	9	2	4	4	0	0	8	
111	4	5	5	1	1					2					1				5								7	
				4	4	3	5	5	4	3	0	4	3	5	5	7	3	5	5	3	0	4	3	5	2	2	6	
112	5	5	5	1	1					2					1				5								7	
				5	5	3	5	5	4	3	0	5	3	5	5	8	3	5	5	3	1	5	3	5	3	3	9	
113	5	5	3	1	1					1					1				4								6	
				3	3	1	5	5	4	3	8	4	1	5	5	5	1	5	5	1	4	4	1	5	0	0	7	
114	4	3	5	1	1					1					1				4								6	
				2	2	1	5	5	4	3	8	4	1	5	5	5	1	5	5	1	4	4	1	5	0	0	6	
115	5	5	5	1	1					1					1				4								6	
				5	5	1	5	5	4	3	8	4	1	5	5	5	1	5	5	1	4	4	1	5	0	0	9	
116	5	5	5	1	1					1					1				3								6	
				5	5	1	4	4	4	3	6	4	1	4	4	3	1	4	4	9	8	4	1	4	9	9	2	
117	4	3	5	1	1					1					1				3								5	
				2	2	1	4	4	4	3	6	4	1	4	4	3	1	4	4	9	8	4	1	4	9	9	9	
118	4	5	5	1	1					1					1				3								5	
				4	4	1	4	4	4	2	5	3	1	4	4	2	1	4	4	9	6	3	1	4	8	8	8	
119	4	2	5	1	1					1					1				3								5	
				1	1	1	4	4	4	2	5	3	1	4	4	2	1	4	4	9	6	3	1	4	8	8	5	
120	2	2	2	6	6					1					1				3								5	
				6	6	1	4	4	2	2	3	3	1	4	4	2	1	4	4	9	4	5	1	4	0	0	0	

121	5	2	2	9	9	1	4	4	2	2	3	3	1	4	4	2	1	4	4	9	4	3	1	4	8	8	5
122	2	2	3	7	7	1	4	3	2	2	2	2	1	4	3	0	1	4	3	8	0	2	5	4	1	1	4
123	2	2	3	7	7	1	4	3	2	2	2	2	1	4	3	0	1	4	3	8	0	2	5	4	1	1	4
124	2	5	3	0	0	4	4	3	2	2	5	2	4	4	3	3	4	4	3	1	9	2	4	4	0	0	9
125	5	2	5	2	2	4	4	3	2	2	5	2	4	4	3	3	4	4	3	1	9	2	4	4	0	0	1
126	2	4	2	8	8	4	4	3	2	4	7	2	4	4	3	3	4	4	3	1	1	2	4	4	0	0	9
127	2	4	2	8	8	4	1	3	2	4	4	2	4	1	3	0	4	1	3	8	2	2	5	5	2	2	2
128	1	4	4	9	9	4	1	2	3	4	4	2	4	1	2	9	4	1	2	7	0	2	4	5	1	1	0
129	3	3	2	8	8	4	1	2	3	3	3	2	4	1	2	9	4	1	2	7	9	5	4	1	0	0	7
130	3	1	2	6	6	4	1	2	3	3	3	2	4	1	2	9	4	1	2	7	9	5	4	1	0	0	5
131	1	3	2	6	6	4	1	3	3	3	4	1	1	1	3	6	4	1	3	8	8	3	4	1	8	8	2
132	3	1	2	6	6	4	1	3	3	3	4	3	1	1	3	8	4	1	3	8	0	3	4	1	8	8	4
133	1	2	2	5	5	4	1	3	3	2	3	3	1	1	3	8	4	5	3	2	3	3	4	1	8	8	6
134	3	2	1	6	6	1	5	3	3	2	4	1	5	5	3	4	1	5	5	1	9	5	1	5	1	1	6
135	2	3	1	6	6	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	5	1	5	3	3	3	9	9	0
136	2	3	3	8	8	3	3	2	2	3	3	3	3	1	1	8	3	5	5	3	4	3	3	3	9	9	1
137	2	3	3	8	8	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	9	5	2	2	9	0	3	3	2	8	8	6
138	5	3	3	1	1	4	3	3	3	3	6	5	4	3	3	5	5	3	3	1	2	5	4	3	2	2	5
139	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	7	5	4	3	3	5	4	5	3	2	4	5	4	3	2	2	0
140	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	7	5	4	3	3	5	4	5	3	2	4	5	4	3	2	2	0
141	4	3	5	2	2	4	3	3	4	3	7	5	4	3	3	5	4	3	5	2	4	5	4	3	2	2	8
142	5	2	5	2	2	4	3	5	5	2	9	5	4	3	5	7	4	3	5	2	8	5	4	3	2	2	2
143	5	2	5	2	2	4	3	5	5	2	9	5	4	3	5	7	4	5	5	4	0	4	4	3	1	1	3
144	5	2	2	9	9	4	3	5	5	2	9	4	4	3	5	6	4	5	5	4	9	4	4	3	1	1	9
145	5	4	2	1	1	4	2	5	5	2	8	4	5	2	5	6	4	5	5	4	8	4	4	2	0	0	9

146	5	2	3	0	1	1	4	2	5	5	2	8	5	5	2	5	7	4	2	5	1	4	4	4	2	1	1	6	
147	5	2	3	0	1	1	2	2	2	5	2	3	5	2	2	2	1	2	2	5	9	3	3	4	2	2	8	8	5
148	5	5	3	3	1	1	2	2	2	5	2	3	4	5	2	2	3	2	2	5	9	5	5	5	2	2	9	9	7
149	5	2	1	8	8	8	2	2	3	5	2	4	3	2	2	3	0	5	2	3	0	4	3	5	2	0	0	2	
150	5	4	2	1	1	1	2	2	3	5	4	6	3	2	2	3	0	2	2	3	7	3	3	5	2	0	0	4	
151	5	4	2	1	1	1	2	2	3	5	4	6	3	2	5	3	3	2	2	3	7	6	5	2	2	9	9	6	
152	5	4	4	3	1	1	2	2	2	5	4	5	3	5	2	2	2	5	5	2	2	9	5	5	2	2	2	4	
153	1	5	2	8	8	8	2	4	2	1	3	2	3	2	4	2	1	2	5	2	9	2	3	2	5	0	0	0	
154	1	3	2	6	6	6	2	4	2	1	3	2	3	2	1	2	8	2	5	2	9	9	3	2	5	0	0	5	
155	1	3	2	6	6	6	3	4	4	1	3	5	2	3	1	4	0	3	5	4	2	7	2	5	4	1	1	4	
156	1	3	2	6	6	6	3	3	2	1	3	2	2	3	3	2	0	3	3	2	8	0	2	5	3	0	0	6	
157	2	2	2	6	6	6	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	8	3	3	2	8	8	5	5	3	3	3	7	
158	1	4	2	7	7	7	2	2	3	5	4	6	3	2	2	3	0	2	2	3	7	3	5	2	2	9	9	9	
159	1	1	2	4	4	4	2	2	3	5	4	6	1	2	2	3	8	2	2	3	7	1	5	2	2	9	9	4	
160	1	1	4	6	6	6	2	2	2	5	4	5	3	2	2	2	9	2	2	2	6	0	3	5	2	0	0	6	
161	1	3	2	6	6	6	2	4	2	1	3	2	1	2	4	2	9	2	4	2	8	9	3	5	4	2	2	7	
162	1	3	2	6	6	6	2	4	2	1	3	2	3	2	4	2	1	2	4	2	8	1	3	2	5	0	0	7	
163	1	3	2	6	6	6	3	4	4	1	3	5	2	3	4	4	3	3	5	4	2	0	2	3	5	0	0	6	
164	4	1	1	2	4	4	3	3	2	1	3	2	2	3	1	2	8	3	5	2	0	0	2	5	3	0	0	4	
165	2	1	2	5	5	5	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	8	3	5	5	3	3	2	5	3	0	0	8	
166	5	4	2	1	1	1	2	2	3	5	4	6	3	2	2	3	0	2	2	3	7	3	5	2	5	2	2	6	
167	5	4	1	0	1	1	2	2	3	5	4	6	3	5	2	3	3	2	2	3	7	6	5	2	5	2	2	8	

Anexo 10: Propuesta técnica

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro Portillo Silva, Distrito de Huaura, 2020.

1. Fundamentación teórica de la propuesta

Nuestra propuesta se sustenta en Moreno (2012, 1p. 45) quien explica que la hipermedia se desenvuelve por mecanismos heurísticos, morfológicos, taxonómicos, analíticos y de lectura de la narratividad, producto de la convergencias de sustancias expresivas procedentes de distintos media (imagen visual, auditiva y tipográfica, y, eventualmente, extraterritorial) amalgamadas interactivamente por programas informáticos, que manifiesta su especificidad como historia multitélica interrelacionada y como plurimanifestación discursiva integrada solo cuando un lectoautor recrea la obra.

Asimismo, Porcar (2018) conceptúa la gamificación como las tecnologías, métodos y estrategias que se identifican al interior de actividades, tareas o mensajes determinados, en entornos de juegos, susceptibles de convertirse en dinámica lúdica. Vinculándose con los consumidores, incentivando cambios de comportamientos o transmisión de mensajes o contenidos”. (p.7)

2. Objetivos

Objetivo General

Determinar que la gamificación influye en la hipermedia en el logro de aprendizajes de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

Objetivo Específicos

- a) Determinar que la gamificación influye en la hipermedia en el logro de aprendizajes de las competencias en el área de comunicación de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.
- b) Determinar que la gamificación influye en la hipermedia en el logro de aprendizajes de las competencias en el área de matemática de los alumnos de la I.E Coronel Pedro Portillo Silva, del Distrito de Huaura, 2020.

3. Propuesta de la gamificación influye en la hipermedia en el logro de aprendizajes de las competencias en el área de comunicación

Seleccionaremos un producto de la gamificación online, llamado Smartick.

Smartick es el método online de aprendizaje que se adapta al ritmo y capacidad de cada alumno. Los alumnos aprenden nuevos conceptos gracias a los tutoriales que aparecen en las sesiones y que pueden consultar tantas veces como quieran desde la Web de Padres. Smartick está diseñado para adaptarse totalmente al nivel de cada alumno. Gracias a la inteligencia artificial, se fomenta siempre el máximo nivel de competencia de cada alumno. Los padres reciben un informe de la sesión de forma instantánea y tienen a su disposición una Web de Padres donde consultar todos los detalles de la actividad del alumno. En Smartick, los alumnos cuentan con la supervisión y seguimiento de su equipo pedagógico con quien los padres pueden contactar siempre que lo necesiten por correo o teléfono.

4. Descripción del proceso de gamificación con Smartick.

Por medio de diferentes actividades, juegos y ejercicios que hacen que los alumnos dominen la lectura y su comprensión con tan solo 15 minutos al día.

Procedimientos:

a) **Ingrese a la página web de Smartick online:**

https://lp.smartick.com/aprender_a_leer/latam/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=pe_aplicaci%C3%B3n_lectura

b) Seleccione el link: Pruébelo gratis

c) **Inicie el registro en Smartick**

- Seleccione el género: alumno o alumna
- Escriba el nombre del alumno
- Escriba el día de su cumpleaños: dd/mm/aaaa
- Detalle si tiene o no, una Necesidad Educativa Especial
- Seleccione uno o dos programas a la vez: Matemáticas / lectura
- Elija el nombre de usuario
- Elegir una contraseña
- Seleccione un correo electrónico en gmail o facebook
- Acepte las condiciones de servicio de Smartick.

d) Accede a tus sesiones de Smartick y al Mundo Virtual, seleccionando: Acceso a niños. Pulse el botón **iniciar**:


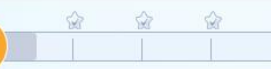




e) **Como saberes previos Smartick**, realiza una evaluación inicial, sobre el nivel en matemáticas

Ejemplo de pregunta:


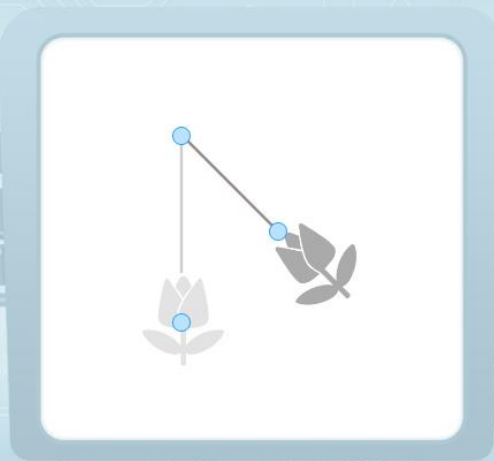
S  0+     

¿De cuál es **más difícil** sacar sin mirar un rollo de hilo azul?



S  0+     

Marca el centro de rotación.



S   




Marca el centro de rotación.






¡Muy bien!

Responde correctamente y gana ticks durante tus sesiones. ¡Sigue así!



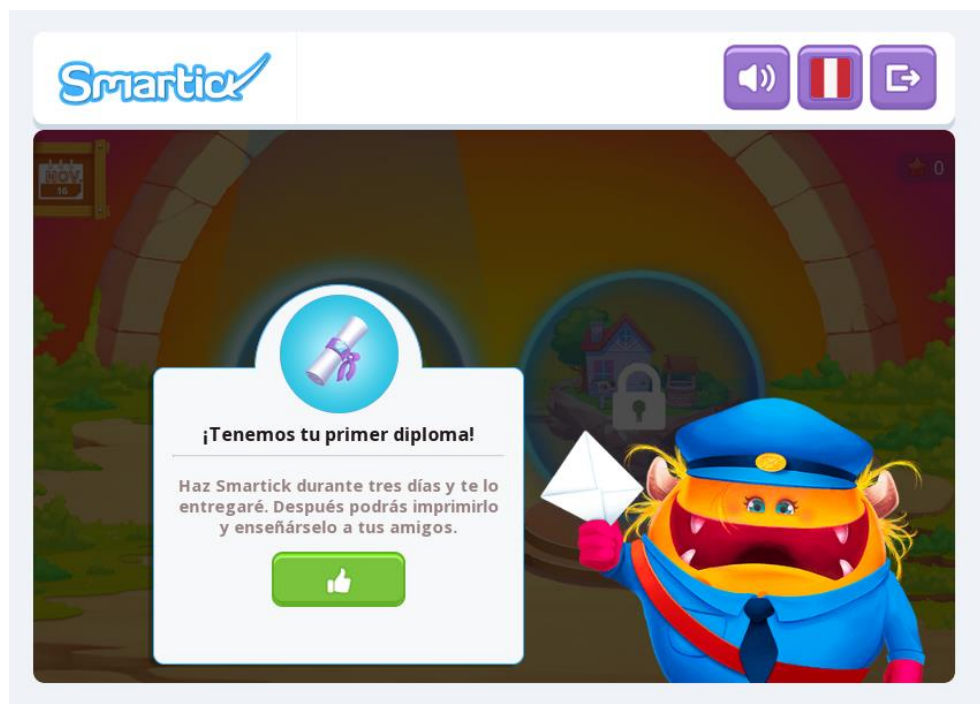
S   

$$\frac{5}{8} \div 4 = \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array}$$

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0   

Final:





Sobre la aplicación

Desarrollan los siguientes contenidos:

- a) **Capacidades cognitivas:** Para leer, se utilizan procesos mentales que pueden mejorar con la práctica. En Smartick se refuerza: la atención, la percepción visual y la memoria.
- b) **Aprendizaje de la lectura:** Los alumnos de Smartick empiezan identificando letras, sílabas y palabras. Se automatiza la relación entre sonidos y grafías y se establecen unas bases sólidas para el mecanismo lector.
- c) **Fluidez:** Se trabajan sílabas y palabras para formar una representación mental de ellas. Los alumnos mejoran su velocidad, precisión y entonación. Y automatizan estos procesos, imprescindibles para una buena comprensión lectora.
- d) **Comprensión:** La fluidez no garantiza la comprensión. Los alumnos de Smartick se enfrentan a actividades de realización de inferencias, resolución de anáforas y procesamiento de oraciones con diferentes estructuras sintácticas. A nivel de oración y de texto.
- e) **Ortografía:** Utiliza dos tipos de estrategias para el aprendizaje de la ortografía. Por un lado, las reglas ortográficas y sus excepciones. Y por otro, la exposición a palabras de ortografía arbitraria, que no siguen una regla.

5. Niveles de logro en la gamificación por Smartick

Smartick no va paralelo al currículo oficial, da a cada alumno el contenido que necesita para afianzar la base e **ir progresando a su propio ritmo, sin frustración**. Fortalece así la confianza en sí mismo y una actitud positiva hacia las matemáticas y lectura.

- **Nivel satisfactorio;** Consiste en determinar si los estudiantes de este nivel pueden deducir ideas que les permiten comprender lo que leen en su totalidad. Además, pueden ubicar información que no se encuentra tan fácilmente en el texto.
- **Nivel en proceso;** Consiste en determinar si los estudiantes de este nivel comprenden en su totalidad solo textos muy simples. En textos más complejos, únicamente, ubican información que se puede encontrar fácilmente y deducen ideas muy sencillas.
- **Nivel en inicio;** Consiste en determinar si los estudiantes que se ubican en este nivel todavía no logran comprender pequeños textos. Solo leen oraciones y responden preguntas muy sencillas.

Esto permite al docente reforzar ciertos aprendizajes, innovar sus estrategias de enseñanza, utilizar nuevos materiales, dar más atención a ciertos estudiantes sin descuidar al resto.

6. De la programación

De los logros y dificultades se tomará en cuenta cómo deberán ser los textos que el alumno lee y qué capacidades pone en el juego al leer. Esta explicación podría permitirle analizar por qué un alumno acierta o se equivoca ante una pregunta, así como llegar a propuestas pedagógicas para mejorar el aprendizaje.

Búsqueda de la información pertinente

Consistió en la revisión de la bibliografía especializada y la consulta sobre propuesta de estrategias metodológicas en la comprensión de textos y matemáticas.

Propuesta de la gamificación por medio de Smartick

Las sesiones de aprendizaje tuvieron por finalidad aplicar Smartick como producto de la gamificación online para determinar la influencia en los aprendizajes de la matemática y lectura.

➤ **Sesión de aprendizaje N° 01.**

“Matemática”

En esta sesión el alumno es evaluado sobre sus saberes previos, acerca de las competencias matemáticas, para determinar sus niveles de aprendizajes sobre hipermedia.

➤ **Sesión de aprendizaje N° 02.**

“Comprensión lectora “

En esta sesión el alumno es evaluado sobre sus saberes previos, acerca de las competencias de comunicación, para determinar sus niveles de aprendizajes sobre hipermedia.

7. Monitoreo y evaluación de la Propuesta

El monitoreo y evaluación de la propuesta, es automatizada por medio de la web online de Smartick. Donde se registra los progresos, retroalimentaciones, actividades de reforzamiento, nuevas opciones, corregir los errores; en tiempo real.

Los alumnos, son los que configuran sus aprendizajes.

Los padres de familia, pueden monitorear y evaluar los aprendizajes de los alumnos, en tiempo real.

Referencias Bibliográficas:

Moreno, I. (2012). *La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia* (Tesis doctoral inédita). Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de comunicación audiovisual y publicidad II. <https://eprints.ucm.es/17217/1/T20881.pdf>

Ciucci, L. (2016), *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata*. Tesis para optar el título de Magíster, de la Universidad Nacional de la Plata. Recuperado: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/57476>.

Gaimes, M. (2015), *Hipermedia y su influencia en el desarrollo de la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa particular “San Guillermo de vercelli” del distrito de Hunter, Arequipa.* Recuperado: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1957/EDgamamn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Smartick Pagina web oficial; <https://lp.smartick.com>

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
CARLOS ENRIQUE VILLANUEVA ESPINOZA		15743173	cavies3072@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
X	Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
	Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	X Maestría
				Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro Portill Silva, Distrito de Huaura 2020				
5. Programa Académico:				
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR				
6. Tipo de acceso al documento				
X	Abierto o Público ³ (info:eu-repo/semantics/openAccess)		Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

A. Originalidad del Archivo Digital

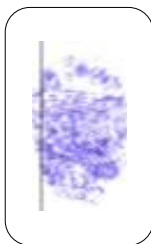
Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	06	11	2023

Huella Digital



Importante


Firma del autor²

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota.- En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro Portillo Silva, Distrito de Huaura, 2020

por Carlos Enrique Villanueva Espinoza

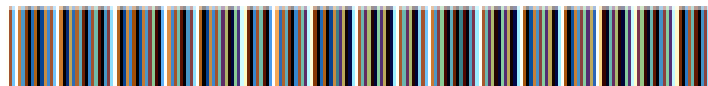
Fecha de entrega: 15-dic-2022 08:46p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1982461460

Nombre del archivo: TESIS_CON_PROPUUESTA_222.pdf (5.15M)

Total de palabras: 27558

Total de caracteres: 94113




Hipermedia y la Gamificación en la Institución Educativa Pedro Portillo Silva, Distrito de Huaura, 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD



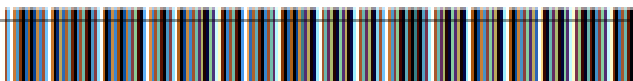
FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	bibliotecadigital.udea.edu.co Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	<1%



9	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
10	www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvaipre Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
17	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad de Pamplona Trabajo del estudiante	<1 %
19	eprints.sim.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
20	gredos.usal.es Fuente de Internet	

		<1 %
21	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
22	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.barcelo.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
26	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	incom.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
30	www.telematica.ccadet.unam.mx Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

